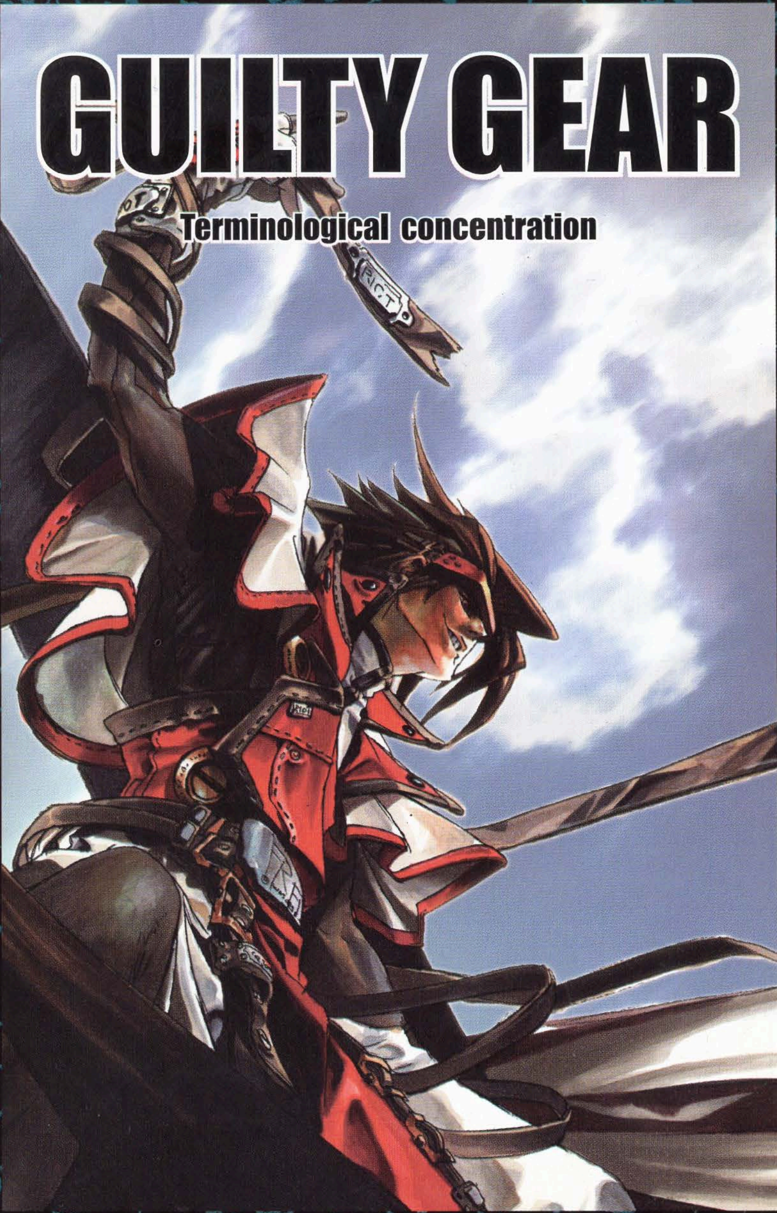
GUILTY GEAR

Terminological concentration



GUILTY GEAR

Terminological concentration

Guilty Gear Terminological concentration

用語辞典全364語句収録



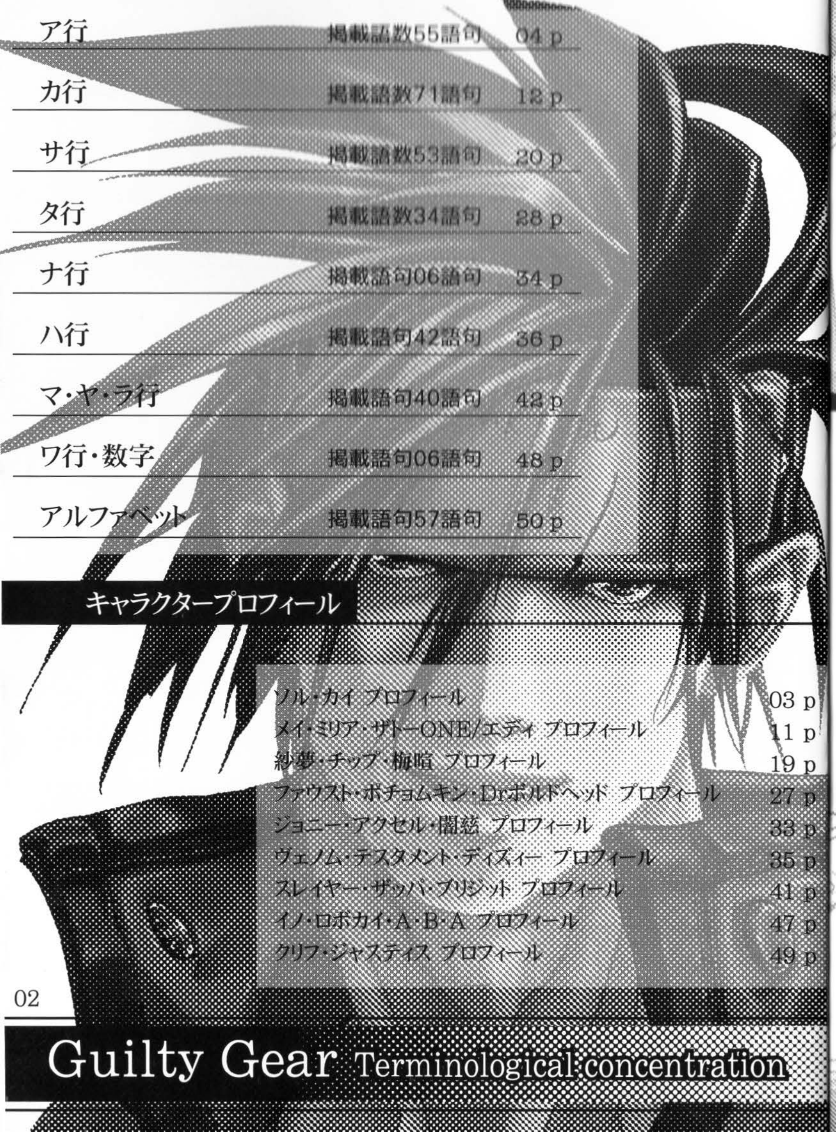
Guilty Gear Dictionary

CONTENTS

用 語

全364語句

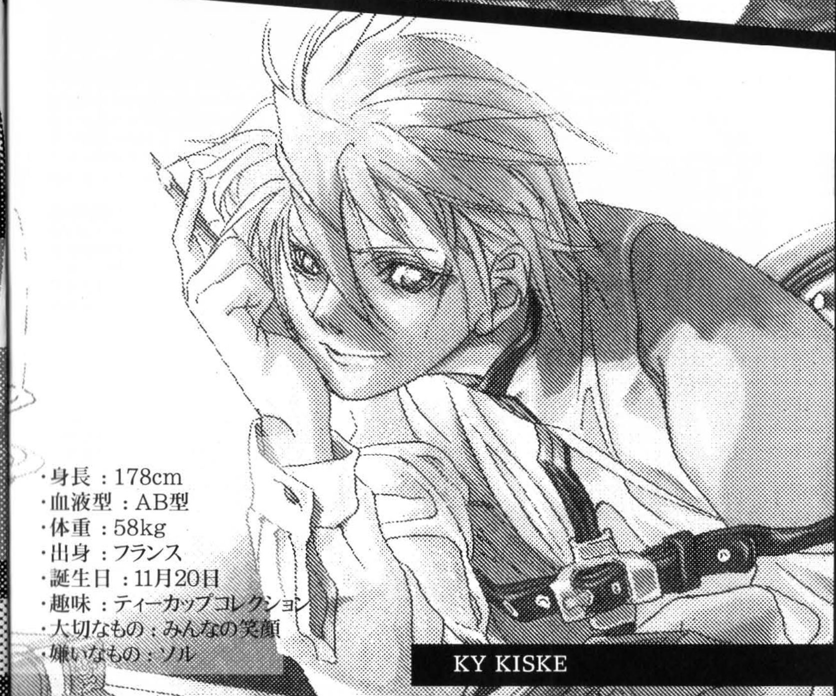
キャラクタープロフィール



SOL BADGUY



・身長：184cm
・血液型：不明
・体重：74kg
・出身：アメリカ
・誕生日：不明
・趣味：QUEENを聴くこと
・大切なもの：QUEENの「シアーハートアタック」のレコード
・嫌いなもの：努力、がんばること



・身長：178cm
・血液型：AB型
・体重：58kg
・出身：フランス
・誕生日：11月20日
・趣味：ティーカップコレクション
・大切なもの：みんなの笑顔
・嫌いなもの：ソル

KY KISKE

ア行

アークシステムワークス
【会社名】
皆さんご存知。Guilty Gearシリーズを製作・開発した会社。その意味は聖櫃(ARK)ではなく、Action Revolution Challenge (ARC)の意味。

全く持って手前味噌だが、1988年に創立され当初の会社規模から比べると自社製のソフトも出るようになり、現在では徐々に知名度も上ってきている。君も一緒に働こう！！

阿々久商店
『ああくしょうてん』
【その他の用語】
過去に、東京ゲームショウに突如現れた謎の店。そこで売られていた商品は、主にアークシステムワークスやギルティギア関係のグッズばかりであったが、すでに手に入れる手段が無いものが多く、非常にレアアイテムばかりであった。

アウトレイジ
【武器】
初代GGからのストーリー用語。人類がGEARと対等に渡り合うことを目的として、科学者フレデリックによって作られた超兵器。法力の増幅、呪文詠唱の最適化など、ソフトとしての役割を果たし、所有者の戦闘能力向上とリスクの軽減が期待された。

しかし、アウトレイジ自体のポテンシャルがあまりに強大であったがゆえ、人の手に負える代物ではなかった。能力を細分化し、本体を8つに分割することで武具として始めて実用化の目処がたったアウトレイジは、聖戦中に戦場へと提供された。

尚、これらの情報は一般に定かでなく、いわゆる「神器」の出生に関する真実は未だに不透明である。現在8つの神器の所在は、「封炎剣」「封雷剣」「絶扇」「閃牙」「益鴬」「湖上白」の6つを国際連合が保有し、残りの二つは行方が知られていない。

青色サイクバースト
『あおいろサイクバースト』
【システム関係用語】
GGXXからの新システム「サイクバースト」の一種。青色サイクバーストは、BURSTゲージを全て消費(相手にヒットした場合は1/3回復) するうえ、発動後の着地までの時間に無敵時間もない。また、発動時も投げられ判定はある。本当の緊急以外は、デッドアングルアタックと使いわけていこう。

GGIでは三人にまとめて当てた場合、BURSTゲージがMAX状態のまま維持される為、再度発動する事が出来る。

アクセル＝ロウ
【キャラ名・初登場：GG】



概要：本来は20世紀の住人。自らの意思に関わらず、たびたび時代を転移してしまう特殊体質である。元の世界に帰る手掛りが「あの男」にあると睨み、探求の旅を続ける。ソルだけではなくイノやレイヴンとは顔見知りであり、何気に「あの男」の近い位置にいるが、本人はそれに気付いていない。鎖鎌の達人で20世紀に「めぐみ」という彼女がいる。登場するたびに、美形度指数が向上中。反して台詞回しは日増しにひょうきんになっていく。

性格：典型的な楽天家。物事をあまり深刻に考えず、アバウトに解決する。そのいいかげんな性格に加え好色。しかしその実では冷静にあらゆる物を観察、分析できる能力を持っている。（ただ、自分のライフスタイルに合わないので真面目に生きようとしない）人情には人一倍厚い。また、「死」の存在を激しく嫌い、どんな悪党に対しても命を奪うといった制裁は決してしない。

ストーリー：前大会において、結局もとの時代に戻れなかったアクセルは、さらに他の時代をさ迷うことになった。そして一年後、彼は再び今回の舞台へと舞い戻ってきたのである（ただし、彼自身はあらゆる時代を経て、三年の時代を経験している）。いたずらに放浪を続けていた彼であったが、何も手掛かりをつかめなかったわけではなかった。自分の行く時代の先々に現れる、自分と同じ時間移動の体質を持つ男……。「あの男」と呼ばれるその人物を追い続ける事で、もとの時代に帰れる手段を得られるのではないか。アクセルは、賞金首のギアをめぐる今回の話に「あの男」の匂いを嗅ぎ付け、走り出したのである。
<<GUILTY GEAR XX より>>

アクティブプレイ
【システム関係用語】
GGXからの新システム、アクティブゲージに関わるシステム。戦いにおいてポジティブで攻撃的な姿勢を指して言う。前進、前ダッシュ、攻撃を当てる、直前ガードなどの行動。これらの積極的な行動はテンションゲージが溜まる。相手と逆を向いている状態のダッシュでは増加しない。

悪魔の棲む森
『あくまのすむもり』
【ストーリー関連用語】
GGX以降のストーリー用語。GEARとして処分されるディズィーを守るため、彼女の育て親である老夫婦が彼女を匿った森。GEARの生息する危険な場所として村人は「悪魔の森」と呼んだ。

ジャスティスの呪縛から解放されたテスタメントがディズィーと出会ったのもこの場所である。村の子供の中には、ひそかに森へと足を運びディズィーと仲良くなる者もいる。
ディズィーが付けているリボンの類は、村の子供達の差し入れである。

アサシン組織
『アサシンそしき』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。吸血鬼スレイヤーが、人間社会の中で自らの糧を入手する目的で作った暗殺組織。当時は少数精鋭の義侠集団だったがスレイヤーの引退後、組織の規模が拡大していくにつれ、人員の管理に追われ当初の志は忘れられていった。
今では世界各地に勢力を拡大し、政界をも影から操る力を持っている。組織の規模や所在は明らかではないが、その上位に座している者の中にはGEARと対等に渡り合える戦闘能力を持つものも多数存在する。
若き日のチップや、その師匠『毅』も組織の末端から生業を得ていた。ふたりが組織から足を洗ったため、報復として毅を暗殺。
現在首領不在のためヴェノムが代理として指揮を執っている。
ザトー・ミリア・ヴェノムの三人は組織出身である。

足キャン
『あしキャン』
【ゲーマー関連用語】
全キャラ共通用語。正式名称「足払いキャンセル」。ガトリングから足払い発生2フレーム以内にフォルトレスディフェンスを行う事で通常技の隙を無くす事が出来る。
(GGX限定テクニック)

アニメ枚数
『アニメまいすう』
【その他の用語】
「ギルティ ギア」シリーズの売りの一つである、キャラクターのアクション動画の枚数。膨大な量の原画の裏に、加えて果てしない数のボツ原稿が存在する。グラフィッカーさんやアニメーターさん達が無事に生きていることは奇跡と言っても過言ではないかもしれない。

あの男
『あのおとこ』
【最重要用語】
初代GGからのストーリー用語。GEAR計画の発動と共に、歴史の裏側で暗躍を続ける怪人。
その正体や出自は全く不明。生体兵器としてのGEARを生み、聖戦の引き金を引き、日本列島消失に大きく関与していると言われている全ての元凶。憎悪と関心を一手に担い、多くの人間に何らかの影響を与えている彼だが、ソルとは旧知の仲であり、特に深い因果関係にあるようだ。
「あの男」の目的は未だ不明。
彼の周りには常に三人の側近が従えられている。イノとレイヴンの他、あと一名はまだ正体が明かされていない。

暴れ
『あばれ』
【ゲーマー関連用語】
後先無しに判定の強い技を出す事。「ぶっぱなし」と同意義で使われやすい。相手の攻撃をガードしている最中や食らっている時にPボタンやHSボタンの発生の早い技を連打する行為にも該当する。
暴れ一択だと対戦相手に嫌がられる場合があるので注意。

暴れ潰し
『あばれつぶし』
【ゲーマー関連用語】
連続ガード出来ないガトリングコンビネーションや少しだけ連携に隙間を挟む事で相手が連打で出してくる暴れ技の攻撃発生を潰す事。これをやっておくと投げや連携が狙いやすくなる。

アフロ
【ストーリー関連用語】
見るもの全てに狂おしいまでの郷愁を抱かせる、究極にして空前のヘアスタイル。
それが"アフロ"である。
GGXのファウスト (GGXXでは、家庭用 EXverのファウスト)の一撃必殺技で威容を堪能することができる。彼の手に掛かれば、人間だろうがGEARだろうがお構いなしに一瞬のうちにアフロ降臨を行えるのである。
このアフロに魅了され、ファウストを使用キャラとするユーザーも多いのではなかろうか。

暗器
『あんき』
【武器】
隠し持っている、又は一見にそれとは見分けの付かない武器の総称。その種類は様々。
幼少時に右腕を失った梅喧が、時代を生きぬく為に選んだ”もう一つの腕”でもある。
梅喧は実に様々な暗器を袖に忍ばせているが、どう考えても袖に収まりきらない。

アングラ
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。「卑・泥獄墜法」第六法。通称「禁呪」である。ミリアの髪の攻撃能力にこのアングラが付加されている。
実際のところ、ミリアはアサシン時代に髪を使った特殊能力を叩き込まれているため、組織によってか、自ら望んで禁呪を使ったかは定かではない。抜け毛の心配は無いが、常軌を逸脱した寝癖に困らされているという。

暗転
『あんてん』
【システム関係用語】
覚醒必殺技を出した時の演出で、背景が真っ暗に暗転することを指す。この時は暗転させた(攻撃側) キャラクターの時間は経過しているが、暗転させられた (防御側) の時間は止まっている。又、暗転によるガード不能という小技がある。

居合い
『いあい』
【ストーリー関連用語】
東の国に伝わる武道の一つである。座した姿勢からの対応として歴史を重ねたこの剣術は、「鞘すべり」のスピードに乗せた刃を、高速で繰り出す抜刀術へと進化した。
ジョニーが免許皆伝を受けている「幻影博文派燕月剣」は、その流派の一つである。

錨
『いかり』

【武器】

　船を停泊させる為の鉄製のオモリを指す。ギルティギアの世界では、怪力少女のメイが片腕で軽々と使用しているが、本来武器ではないので良い子も悪い子も真似しないでください。

　メイの原案当初は斧を持っていたが、その設定が生きていたとしたら、快賊団は、きこり集団だったのだろうか……。

医者
『いしゃ』

【ストーリー関連用語】

　本作品の世界では、主にファウスト・Drボルドヘッドの事を指して言う。在りし日には世に名を馳せる名医であったようだが、今の彼はカリスマ美容師と呼ばれる方が、むしろ正しい。

一撃必殺準備
『いちげきひっさつじゅんび』

【システム関係用語】

　GGXからの新システム。全攻撃ボタン同時押し(Dボタン除く)を行い、一撃必殺準備を実行すると、テンションゲージが一撃必殺ゲージに変化し、固有のコマンドで発動。

　又、一撃必殺準備中に攻撃ボタン四つ同時押しでテンションゲージに戻すことができる。

犬
『いぬ』

【名称】

　GGXXからの新キャラクターザッパに憑依している霊魂のひとつ。
レバー動作とダストボタンの組み合わせで様々な攻撃を繰り出すことができる。技終了後の待機状態が凄く「かわいい」と評判。ザッパ本体の攻撃と組み合わせることで相手を固めてしまえる。

　又、チップ的捕らえ方をすると、この語句は警察という意味にもなる。

犬攻撃
『いぬこうげき』

【技】

　ザッパの必殺技。犬憑依時、方向キー+Dボタンで犬を操作する事が出来る。

・ニュートラル+Dボタン　犬の口から頭蓋骨を伸ばして攻撃。
・下+Dボタン　その場で噛みつき攻撃。
・前+Dボタン　前方に向かって跳びかかるように突進攻撃。
・上+Dボタン　バク転しながら尻尾を振り上げて攻撃。
・左+Dボタン＞Dボタン　後方に回転しつつ跳び上がり追加入力で相手に向かって突進攻撃。
　※キャラクター右向き時

犬ループ
『いぬループ』

【ゲーマー関連用語】

　ザッパの憑依霊の一つ、犬を使ったループコンボの総称である。

　例：立ちHS3ヒット後の硬直中に、のけぞり中の敵に対し犬攻撃を行い、立ちHSの硬直が無くなり次第、また立ちHSボタンを行う。等

イノ
【キャラ名・初登場：GGXX】



　性格：男であれば誰もが「言われると気が抜けてしまう」ような言葉で翻弄し、それに反応する様子を見て内心あざ笑い楽しんでいる。自分に興味がある事であればどんな状況、どんな場所でも顔を突っ込みたがる。

　ストーリー：「あの男」の持つ力と、その壮大なスケールの計画に興味を示した彼女は、自ら立ち上がった。「祭り」の邪魔になりそうな人間たちをすべて消し去ってやるために。
<<GUILTY GEAR XX より>>

　「あの男」同様ソルとの間には因縁がありそうだ。名前の由来は、エスペラント語からきている。実はGUILTY GEAR Xの小説の挿し絵でちらっと登場している。

芋面の暴君
『いもづらのぼうくん』

【ストーリー関連用語】

　ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズVol.1」ロボカイのセリフ。ソルの事らしい。

イルカさん
【名称】

　メイに従属している海洋生物。たくさんいる為か、イルカさんだけ苗字で呼ばれていない。曲芸が得意。メイの手によってイカリをお手玉させられたり対戦相手に特攻させられたりする。

　※あくまでも「お友達」である。

イルカ待ち
『イルカまち』

【ゲーマー関連用語】

　メイで「拍手で迎えてください」を設置して待つ行為の事である。

イルカループ
【ゲーマー関連用語】

　メイのイルカさん縦・横には受身不能時間が長く、フォースロマンキャンセル (FRC)可能という特性があり、これを多用したループコンボのこと。

　ダッシュ→Kボタン（ここでジャンプ仕込み）→近Sボタン→足払い→イルカさん横→FRC→低空ダッシュ→空中Kボタン→空中HSボタン→着地→各種追い討ち

一撃必殺技
『いちげきひっさつわざ』

【システム関係用語】

　当たればどんなに体力が残っている相手でも一発で倒せる技。
初代GGでは、体力だけでなく全てのラウンドも奪うことが可能だった。
ディズィー、A.B.A以外の全てのキャラクターが一人一つの一撃必殺技を備えており、見る機会が少ない分個性的な技が多い。すでに勝敗が見えている場合、ケズリやパンチでやられるよりも一撃必殺でトドメを刺されると気持ち良い。
GGX、GGXXの醍醐味の一つ。

又、メイ、ミリア、紗夢、アクセル等はどう見ても一撃以上攻撃してくる。

因果率干渉体

『いんがりつかんしょうたい』

【ストーリー関連用語】

時空間を不安定にさせるもの。アクセルはこの力により、様々な時代に飛ばされてしまう。

ヴィタエ

【ストーリー関連用語】

小説「ギルティギア ゼクス 白銀の迅雷」で登場した、どんな病気・怪我でも一瞬にして治してしまう万能薬である。

その実、薬の正体は驚くべき内容。気になる方は小説で確認してね。

ヴェイパーループ

【ゲーマー関連用語】

カイ、ロボカイの必殺技。カイのヴェイパースラストには受身不能時間が長いという特性がある。下記を利用したのがヴェイパーループ。

※#RELOAD以降から可能

画面端等で通常投げ→ロマンキャンセル→近Sボタン→屈HSボタン→ヴェイパースラスト→近Sボタン→屈HSボタン→ヴェイパースラスト

ヴェノム

【キャラ名・初登場：GGX】



概要：幼くして孤児となったヴェノムは、アサシン組織に拾われ、その一員となる。しかし、彼の繊細な内面は暗殺者としての才能を開花させる事無く、自らの価値を見出せぬままに月日は流れていった。やがて、組織は「役立たず」としてヴェノムを処分する事を決定する。そこで彼に手を差し伸べたのが、組織の新たなる首領となったザトーであった。初めて自分を必要とし、価値を認めてくれたザトー。その瞬間から、ヴェノムはザトーへの揺るがぬ忠誠を誓ったのである。

性格：暗殺者という立場ではあるが、穏やかで、隠し事ができない素直な性格。何事にも冷静に対応する割には、どちらかといえば文系型思考。幼きころから感情を与えられない環境で育ったため、人生に特別な目的意識を持たず、ただ生きているという事実だけを継続させようとしている。（それは自分の存在意義を無意識に求めているため）概念的にではなく、直感的に殺人を嫌っているため、与えられた任務は責任を持って完遂するが、仕事以外の殺生には息苦しさを覚える。

ストーリー：次元牢から解放されたザトーのその後の消息を知る者はいなかった。少なくとも、次元牢に再び投獄されたという記録は無いが、その生死すら分からない状態だった。組織ではザトーの死亡説を唱える者、また首領の立場を捨てて逃亡した、などのウワサが広まっていたが、長年ザトーの片腕を務めてきたヴェノムは、それらはすべて憶測にしか過ぎないと、信じようとしなかった。そんな折、ヴェノムの元へ舞い込んで来たのは、ザトーと思われる人物の目撃情報であった。

事の真偽を確認するため、一人赴いた捜索行の果て、彼はザトーの死を知る事になる。

<<GUILTY GEAR XX より>>

ヴェノムロケット13号

『ヴェノムロケット13ごう』

【技】

GGXの開発中、素材の揃っていない状況でテストエフェクトの変わりに使用されていたヴェノム自身がロケットとして発射される幻の技である。GGX以降削除されていたが、GGXAEでのみ復活した。

ヴォルカニックヴァイパー

【技】

ソルの必殺技。技と呼ぶには、あまりに粗雑で強引なシロモノだが、こと当人のソルが好んで多用する、炎属性の対空技である。技の原理は、地中に突き立てた剣を力任せに引きずり、蓄積したエネルギーを地上に開放すると同時に封炎剣の火力を最大放出して一気に空に飛び上がるというもの。

ソル自身の気を収束させることによって、覚醒技にも匹敵するほどの巨大無比な技にもなり得る。聖騎士団奥義「ヴェイパースラスト」を基本として、独自の改良（?）を施しているらしいが、もはや原型をとどめていない。また、ソル自身は自らその流儀を失われた東洋の武術に見立てて「俺の剣は『居合い』だ。地面を刀の鞘に置き換えればいい。発想の転換ってやつだな」などと語っていたらしいのだが、こちらも大きく的を外している。

ヴォルフ

【人物名】

小説「ギルティギア ゼクス 胡蝶と疾風」で出てきたヴェノムの部下。糸（纖維）を自在に操る相当の手練。そして、チップの師匠、毅を殺した暗殺者。小説内でチップは苦戦を強いられる。

浮かせる

『うかせる』

【ゲーマー関連用語】

相手を空中に浮かせること。代表的な技はスレイヤーのしゃがみHSや、ジョニーの前+Pボタンなど。浮かされた側が受け身さえとらなければ喰らい判定が残るので、空中連続技を決めることが可能。

鱗剥がし

『うろこはがし』

【技】

クリフの必殺技。斬竜刀で上空に向かって連続突きを行う技。また、クリフ自身が一番頑張っている動作でもある。やはり歳のせいか無理をすると、動悸、息切れを起こしてしまう。

雲張博文

『うんちょうひろふみ』

【人物名】

流派「幻影博文派燕月剣」をジョニーに指南した人で、ジョニーの師匠。師匠である彼の居合いは、実の所ジョニーのそれより凄まじく、3メートルを超える矛を小太刀より素早く振り抜くという。

ウンディーネ
【名前】
　GGXからの新規キャラクターディズィーの守護者の一人。攻撃的な性格のネクロとは相反する穏やかな心の持ち主。ディズィーの安全を最優先に考え、彼女の身を守る目的以外では、攻撃をしないスタンスである。ネクロとは気が合わず喧嘩ばっかりしているが、ディズィーの幸福を願う気持ちにおいては、息が合う。その実本気でウンディーネを怒らせるとどうなるのかはさだかではないが、喧嘩っ早いネクロが彼女に拳を振り下ろさないのは、一応仲間だからという訳だけではなさそうだ。

受身不能ダスト
『うけみふのうダスト』
【テクニック】
　ダストアタックを当てた後一定の時間内に技を当てると相手が受身不能になるテクニック。

エイプリル
【人物名】
　メイの親友。ジェリーフィッシュ快賊団メンバーの情報通で船の中では操船を任される。登場時の格好から察するに、船の舵を武器にすると思われる。数いる船員の中でも、とりわけ注目度が高い。GGPTでプレイヤーキャラクターの座を狙っている事が発覚したが、いまだに実現ならず。ドラマCDでは、声優さんが当てられ人気急上昇した。次回作に乞うご期待。

エグゼビーストは…
【技】
　GGXのロケテスト時代『エグゼビースト』は3回噛む攻撃だった。前+HSボタン→エグゼビースト・・・でポチョムキンに100：0の勝率を誇っていた。

エディ
【キャラ名・初登場：GGXX】

　概要：ザトーを乗っ取った影は、自分が「兵器」として作られた事を知っていた。内から沸き上がる破壊や殺戮という滅亡的衝動が、何者かに意図的に植え付けられたものであるという事にもまた、気が付いていた。影は自分を生み出した者の意思とは無関係に、自らの思考を有するまでに成長していた。つまり、宿命に抗うことができる「心」を得ていたのである。しかし、生まれてしまった「心」は自分と異なる存在である「人間」によりどころを求めることも許されず、疎外感と孤独に苛まれ続けていた。
　性格：冷徹且つ残虐な暗殺者。穏やかでセツをわきまえた口調でも、決して相手を対等に見ない含みを口元に表している。しかしそれは保身を極めた結果的な装いであって、実際の彼は小心を核とした普通の男性である。（要するに見栄っ張り）　本来、彼の心の奥底には善意なども存在する。
　ストーリー：受け皿である宿主のザトーを完全に支配しつつあったエディだが、そのザトー自身は、肉体的・精神的な衰弱から息絶えてしまった。ザトーの肉体が崩壊するのは時間の問題。存在を維持するためには、新たな肉体が必要である。自分がこの世にあるという「証」を残すため、虚ろな魂は再び孤独な戦場へと向かう。エディに残された時間は、あとわずかしかない……。<<GUILTY GEAR XX より>>
　初登場の時は、自らを人類より遥かに高尚な存在だと主張していたが「心」を得たことで人間味が増してきている。

エリカ＝バーソロミュー
【人物名】
　小説「ギルティギアゼクス　胡蝶と疾風」に登場した美少女大統領。チップに大統領の何たるかを教える。かなり度胸のある人。チップ自身は、もとから歯に衣着せぬ物言いで人と接する奔放な性格だが、彼が胸の内を包み隠さず話せる女性は、恐らくエリカぐらいだろう。

益篤
『えきとく』
【武器】
　神器のひとつ。すべてが謎につつまれている。

燕カス
『えんカス』
【ゲーマー関連用語】
　ジョニーの燕穿牙1段目のみを当てる事。刀の先端をカスるように当てるところから、こう呼ばれる。相手を受身不能に出来、霧を重ねる事が出来る。ジョニーよりも相手の位置が上で近距離にいる時に燕カスになりやすい。

オタンチンパレオロガス
【人物名】
　ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズVol.1」のロボカイのセリフに登場。「皇帝の名を欲しいままにした最強の男」と称されている。引用は夏目漱石著「吾輩は猫である」に記される名称の由来は駄洒落からきている。
　パレオロゴス王朝-東ローマ最後の王朝-

オイッス！
【コミュニケーション】
　ファウストの必殺技であり明るく愉快な挨拶。あくまで朗らかに、あくまで快活に叫ぼう。今僕らはこの文化を愛しむべきであり、絶やしてはならない。

オーガス
【人物名】
　ジェリーフィッシュ快賊団の一人。力仕事担当する大柄な黒人。やり過ぎな感があるほどの長身。

オール　デッド
【覚醒必殺技】
　スレイヤーの一撃必殺技。相手を撃滅した後に得意のHAIKUを詠み上げる。刹那の閃きか、散って行く好敵手への手向けだろうか、いずれにせよ彼の永きにわたる知見の賜物は、我ら凡百の浅知恵では解すことのできない、新世紀な文化を啓蒙してくれる。

起き上がり無敵
『おきあがりむてき』
【ゲーマー関連用語】
ブリジットの立ちPボタンをフォルトレスディフェンスでキャンセルした後、ブリジットをダウンさせ、起き上がり攻撃を重ねても攻撃が当たらない。（ブリジットが起き上がり数フレーム無敵になる為）また、ダウン最中にHSボタンでヨーヨー配置を行うと起き上がりから数フレーム、ダウン属性が付加される。

オクティ
【名前】
ジェリーフィッシュ快賊団の一人。長めの緑の髪を左右と後ろで大きく束ねている。索敵作業を担当。

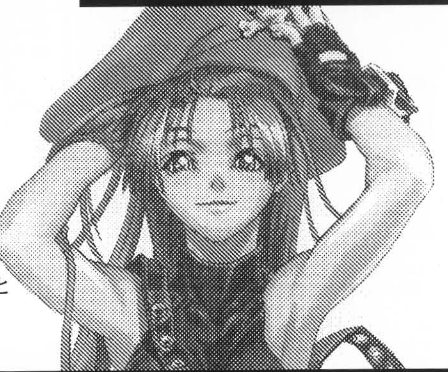
お茶汲みキング
『おちゃくみキング』
【その他の用語】
某ディレクターのもう一つの役職。お茶を入れさせたら天下一品。百万石のお茶である。



GUILTY GEAR

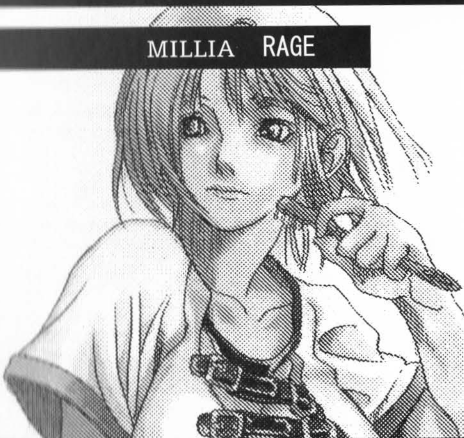
Terminological concentration

MAY

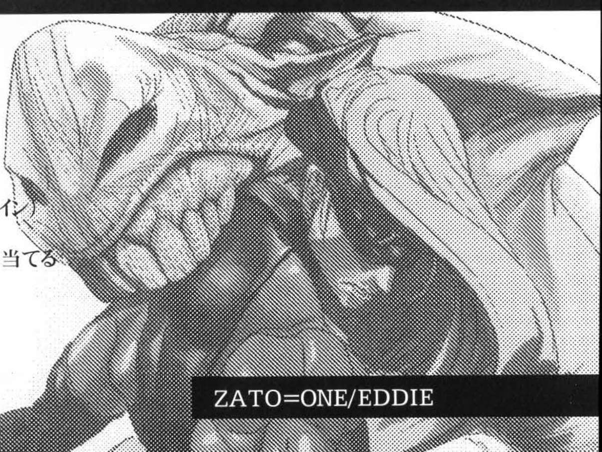


・身長　：158cm
・血液型：B型
・体重　：47kg
・出身　：不明
・誕生日：5月5日（拾われた日）
・趣味　：ジョニーのことを考えること
・大切なもの：ジョニー
・嫌いなもの：はげ

MILLIA RAGE



・身長　：169cm
・血液型：B型
・体重　：48kg
・出身　：アサシン（ロシア）
・誕生日：孤児のため不明
・趣味　：猫を追い掛け回すこと
・大切なもの：貞操
・嫌いなもの：ザトー、抜け毛



・身長　：181cm
・血液型：A型
・体重　：68kg
・出身　：アサシン（スペイン）
・誕生日：1月28日
・趣味　：花言葉を言い当てる
・大切なもの：プライド
・嫌いなもの：女

ZATO=ONE/EDDIE

カ行

赫赫
『かくきゃく』
【名前】
　闇慈の雅号。雅号とは通称とかペンネームとか愛称とかそういった類のもの。勢いが盛ん、華々しい功績を挙げる、という意味を持つ。

カーカスループ
【ゲーマー関連用語】
　ヴェノムの必殺技、カーカスライドを使用したループ技。ダッシュ→Kボタン→近接Sボタン2ヒット目→下+Sボタン→カーカスライドS→ダッシュ→Kボタン→と続く。距離が離れてくると、ヒット数を減らして調整をしたりと、多種多様な組み合わせがある為、テクニカルなヴェノム使いは、次々と、新たなガトリングコンビネーションを開発している。

ガード
【システム関係用語】
　相手の攻撃のダメージを無効、もしくは軽減するアクション。
　ギルティギアシリーズでは、立ち・しゃがみ・空中のそれぞれの状態で可能。格闘ゲームにおける基本的な概念の一つで、「打撃」「ガード」「投げ」の三すくみを駆け引きの基本に据えるのである。ガード崩しや揺さぶり等、細かい味付けが加えられてゲームが彩られていくのである。

ガードキャンセル
【システム関係用語】
　相手の攻撃をガードした瞬間何か行動を起こす事でガード硬直を無くし相手に反撃する行為。様々な格闘ゲームで取り入れられている反撃方法で、広く一般にガードキャンセルと総称される。
　ギルティギアシリーズでは「デッドアングルアタック」というシステムがそれに該当する。通例はゲームの基本システムとして、全キャラクターに搭載されているが、梅喧のゲーム的な性格付けは、この反撃アクションが豊富に取り揃えられており、非常に珍しいスタイルであると言える。

ガードキャンセルライン移動
『ガードキャンセルラインいどう』
【システム関係用語】
　GGIからの新システム。ガード硬直中に前＋HSボタン＋振り向きボタンと入力すると、テンションゲージを25%使用してガード硬直をキャンセルしてライン移動を行う。通常のライン移動とは異なり、動作開始直後から終了まで完全に無敵。

ガードポイント
【システム関係用語】
　GGXからの新システム。一部の技のモーション中には、ガード状態が存在するものがある。闇慈のしゃがみHSボタンや前+HSボタンなどがその代表的な例。特定のタイミングであれば、これらの技に相手の攻撃をぶつけられても、問題なくそのまま技を出し切ってくれる。これらの技の、相手の攻撃を打ち消す部分をガードポイントという。

ガード不能技
『ガードふのうわざ』
【システム関係用語】
　文字通り、ガードしても防げない技のこと。つまり、ガードしているしていないに関わらず当たれば必ず喰らってしまう攻撃のことを言う。
　ファウストのメッタ斬りや、アクセルの羅鐘旋などがそれに当たる。また、投げ技も含まれる。

ガードレベル
【システム関係用語】
　GGXからの新システム。通称ガードゲージ。体力ゲージの下にある細いゲージ。普段は50%溜まった状態で維持されているが、ガードすると増え、ダメージを受けると減り、この値が低いほど受けるダメージが減少する。ガードバランスが点滅（75%以上）時、攻撃を受けるとカウンターヒット扱いになる。

カイ＝キスク
【キャラ名・初登場：GG】



　概要：幼くして人望厚く、剣士としても天才的な才能を発揮していた彼は、若干16歳にして聖騎士団の団長を努めていた。
　そして大戦が終結した現在でも、その非凡な才能を持て余すことなく国の治安維持に尽力している。
　性格：仕事、対人、自らのモラル、その全てにおいて実直であり、まじめ一辺倒な性格。正義をこよなく愛し、弱きを助ける姿勢は模範人間として出来すぎているほどである。しかしその反面、規則や秩序を乱すものに過剰な嫌悪感を抱きやすく、それが表面に出てしまう意外にもろい性格でもある。要するに自由に対するコンプレックスを抱いているのだが、本人はそのことに気づいていない。
　ストーリー：前大会におけるジャスティスのメッセージは、「自分の中の正義」がいかに人間側の都合に限ったものだったかを知らされるものであった。今まで「GEAR＝悪」の信念の元に生きてきた彼にとって、それは否定することも肯定することもできない、わだかまりの残る言葉だった。そんなカイの元に、人畜無害の可能性を持つGEARの存在がもたらされた。今一度、自分の中の「正義」を確認するため、カイは封雷剣を手に旅立つ。ディズィーとの出会いの果て、見出したカイの答えとは……。
<<GUILTY GEAR XX より>>
　天才と称されるだけあって、どの属性魔法も使いこなせる彼だが、雷撃系を好んで使う理由は「キャパシタンスの見えない難攻ぶりに、ロマンを見出している」為らしい。逆に炎系の技は好まず、よく「炎にも限界はないが、解放的なシステムが美しくない。特にアイツのアレは度を越して野蛮で醜い」という私怨めいた台詞を口にする。

カウンターヒット
【システム関係用語】
　GGXからの新システム。相手の出した攻撃判定が発生する前、あるいは相手のガードバランスゲージが点滅している時に、攻撃レベル2以上の技を当てると発生する状態（画面にCOUNTER HITと表示）。のけぞり時間やダウン復帰不能時間が通常より長くなり、追い打ちを狙いやすくなる。
　初代ギルティギアでは、カウンターヒットすると、

相手がきりもみダウンですっ飛んでいった。

カオスゲージ
【システム関係用語】
初代GGのみのシステム。現在「テンションゲージ」と呼ばれているゲージは「カオスゲージ」と呼ばれていた。覚醒必殺技を使用するにはゲージをMAX状態にする必要があった。

覚醒必殺技
『かくせいひっさつわざ』
【システム関係用語】
初代GGからのシステム。特定量のテンションゲージを消費して放つもので、通常の必殺技よりも威力や性能に優れた大技。
初代GGの時は体力が1/2以上減ると、使い放題だった。

ガトリングコンビネーション
【システム関係用語】
初代GGからのシステム。通常技と特殊入力技で構成する連続技のこと。攻撃を当てた時に、タイミング良くボタンを押すことで、技の戻りをカットして次の技へ隙なく繋げることができる。繋げることのできる技の順番は、各キャラによって異なる。

ガブリエル
【人物名】
ツェップ帝国現大統領。ポチョムキンの武の師であり、クーデター前は心中の仇でもあった。
科学文明に熟慮の余地があるとした思想をもち、それを体現する独立武装国家ツェップに属する軍人であったが、国家が理想を離れ、一部の上層階級の独裁政権に振り回されたことに端を発し、クーデターを起こす。現在のツェップは設立当初の旗印を取り戻し、ガブリエルを元首にすえている。小柄な男だがポチョムキンより強く、スレイヤーの下界でのライバル。
ギガンティックピストンはこの人直伝の技。
ちなみに小説「ギルティギア ゼクス　胡蝶と疾風」でチップと戦ったことがある。その結果は………小説を読んでみよう！

壁バウンド
『かべバウンド』
【ゲーマー関連用語】
GGXXからの新システム。ダウンした相手が画面端にぶつかって跳ね返ってくる事。攻撃側の特定の技や条件が重なって発生する。

紙
『かみ』
【ゲーマー関連用語】
チップの事。防御力がかなり低い事から、紙のようにペラペラという意味。また同様に、防御力の低いキャラクターを指して「マジこいつ紙だよ」というようにも使用する。

神風
『かみかぜ』
【セリフ】
チップのセリフ。よく使用する。日本の認識を誤った外国人が、頻繁に使用する言葉の一つ。サムライなどもよくブームになるが、逆輸入で日本人が解釈を誤るケースもしばしば。中国人の台詞のあとに「アルヨ」とつけたがる日本人の心境に酷似しているものと思われる。

噛みハメ
『かみハメ』
【ゲーマー関連用語】
ザッパ犬憑依時、画面端で起き上がりに噛み付き・前+HSボタンを重ねてループする連携　前+HSボタンでガードさせている最中に、ガード不能技である噛み付きを決める事で、起き上がりに無敵技を使用しない限り脱出は困難である。

カレー
【ゲーマー関連用語】
キャラクター決定後のカラーが、一見して茶色や黄色の印象を与えられる配色を指す。基本は肌が茶色で服は黄と黒がベースである。

患者
『かんじゃ』
【ゲーマー関連用語】
ギルティギアの世界において患者とは、ザッパそのものと、ファウストの対戦相手の事を指す。前者は不治の病ともとれる怪しげな行動・言動を繰り返す不幸な様相からそう呼ばれる。もっとも、後者の場合は患者と呼ぶより被害者と言える。

簡易コマンドシステム
『かんいコマンドシステム』
【システム関係用語】
GGPT2にあるシステムで、格闘ゲームの初心者をサポートすることや操作性の難を解消することを目的として設計された。全てのコマンドが方向キー＋ボタンになる。

慣性残しジャンプ
『かんせいのこしジャンプ』
【テクニック】
ダッシュしてジャンプキャンセル可能な技を当てた時に、ヒットストップ中に上を入れる事で、ジャンプの距離を伸ばす事が出来るテクニック。
空中でガトリングコンビネーション可能な技をジャンプキャンセルする時に上＋ジャンプキャンセル可能な攻撃ボタンでも慣性が残せる。

ガンマレイ（ジャスティス）
【覚醒必殺技】
ジャスティスの覚醒必殺技。肩のアーマーを展開し電撃状のエネルギーを収束した後、極太のレーザーを発射する。現状ディズィーの使用する技とほぼ同様のものであるが、初代ジャスティスの放つガンマレイは、家庭用ならではの法外な破壊力で受ける者の体力とやる気を消滅させる。
あえなくコンティニューを余儀なくされた者が、憤慨してスタートボタン以外を連打することによってゲームーオーバーになった報告が多数。

気
『き』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。法力の他の属性とは異なり、学ばなくとも自然に体内に存在する。
「気」の発祥地は現在は失われてしまっている東洋の国である。滅ぼされた原因も「第五の属性」である「気」の為であったと目されている。

カ行

義
『ぎ』
【ストーリー関連用語】
ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズVol.1」より抜粋。スレイヤー時代の暗殺理由。義侠の志を指して「義」と呼んでいる。
弱者を助けることに自らの犠牲をかえりみない気性のことをいう。「世の為、人の為、『義』なくしては始末するに非ず。」 だが彼が引退した後は、暗殺理由は金でしかなくなってしまった。

キーボード
【その他の用語】
Windows版GGX・GGXX＃RELOADをプレイする際、コントロールパッドを使用せずにプレイする場合の必須コントローラである。
利き腕ではない方の指の第二関節辺りがつり出すので気をつけよう（体験談）

黄色サイクバースト
『きいろサイクバースト』
【システム関係用語】
GGXXからの新システム「サイクバースト」の一種。黄色サイクバーストは、BURSTゲージを2/3しか消費せず、相手にヒットすればテンションゲージがMAXになるというボーナスがある。また、発動後着地するまでは打撃技に対して無敵になっている。
（投げられ判定はある）

ギガンティックピストン
【覚醒必殺技】
初代GGのポチョムキンの覚醒必殺技。体内の微電流を腕の中で反駁運動により加速させ、蓄積したエネルギーを拳の先に集束させる。秒間三十発の振動は山をも砕く強大な破壊力を生むと言われている。
技の創始者はガブリエル教官。この技の真髄は振動率に比例して威力を上げることなので、取り立ててポチョムキン専用の技と言う訳ではない。というより、ツェップの搭乗兵士であれば誰でも使うことが可能である。
一見すると何かしらの物質エネルギーを片腕に集中させて、物理的に腕が肥大しているように見えるが、実際の彼の腕は筋肉の膨張？程度にしか膨らんではいない。

ぎっくり腰
『ぎっくりごし』
【技】
腰にかかる急激な負担により起こる、突然の痛み。壮年期を過ぎると置きやすい。クリフの必殺技「先の先」は素早いスウェー動作で相手の攻撃を避けるアクションだが、まれにこのぎっくり腰に見舞われる。もっともぎっくり腰は、そう簡単に立ち直りの効くお手軽な病状ではないのだが、ハッスル爺さんに漸次は無縁と思われる。

基底補正
『きていほせい』
【システム関係用語】
GG特有のシステム。以降の連続技のダメージ補正率。その技を連続技の1ヒット目に使用した場合、その後連続技として決めた技に×（カケル）○○%の補正が掛かる。

キャンセル
【システム関係用語】
通常技及び特殊入力技がヒットするか、ガードされた瞬間にコマンドを入力して、最初に出した技の戻りモーションをキャンセルするテクニック。
キャンセルは他にも、連打キャンセル、ジャンプキャンセル、ロマンキャンセル、フォースロマンキャンセルなどがある。

吸血鬼
『きゅうけつき』
【ストーリー関連用語】
吸血鬼の定義には諸説が様々にあり、情報を一つにまとめることは困難だが・不死者である・血液（精力）を糧とする・使い魔を従える・人間の身体能力をはるかに超えている・日光、銀、ニンニク、十字架、イコン、塩などの弱点が存在する。これらの要素が大方の共通認識であろう。スレイヤーはこれに類似する者として、自他共に吸血鬼と認めているが、GEARとは異なるその詳細な生態に関しては不透明である。

救護
『きゅうご』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。
聖騎士団内部の5小隊の名称。戦闘で負傷した兵士達を介護し、蘇生措置（とはいえ、死亡した者を生き返らせることは不可能）などを担っている部隊。

旧世界の遺跡館
『きゅうせかいのいせきかん』
【ストーリー関連用語】
「ギルティギア ゼクス ドラマCD VOL1」で登場。旧文明の遺跡が発掘され、商人は見世物小屋として商売を行っていた。が、旧世界のモノは、基本的に一般人の取り扱い禁止のため、カイに取り締まられた。最終的には諸々の事情で、破壊されてしまう。詳しい真相はドラマCDにてチェックしよう。

急ブレーキ
『きゅうブレーキ』
【テクニック】
GGXから有効なテクニック。
ダッシュ中にフォルトレスディフェンスをする事。これによりダッシュ後の慣性や硬直を減らすテクニックである。

きりもみ回転
『きりもみかいてん』
【システム関係用語】
ダストアタックや一部の必殺技(EXアクセルの怒突など)を当てた時に発生する特殊なやられ状態。
ダストアタックを決めた時は上キーでホーミングジャンプができます。追撃を決めましょう。

ギルティ医
『ギルティい』
【その他の用語】
ファウストの愛用する薬箱に書かれている。
おそらく病院名。中に何が入っているかは不明。
大宇宙の真理を知るより難しいと言われている。
特筆すべきは2P側でも文字が反転しない細かい配慮がなされている！？

ギルティギア

【ストーリー関連用語】

直訳すると「罪ありきギア」。
「ギア」は「歯車」などの機械部品たる意味を持つため「罪ありき戦闘機械」と言ったニュアンスにもなる。さらに深読みすると「戦うことをやめられない人間の業」って感じになる。（と思う）

キレ畳

『キレだたみ』

【ゲーマー関連用語】

梅喧が高速で弧を描く様な軌道で移動しながら出す空中畳の事。奇襲や受身攻め、間合いを詰めるのに重宝する。

銀（金）の円盤

『ぎん（きん）のえんばん』

【ストーリー関連用語】

「ギルティギア　ゼクス　ドラマCD　VOL1」より抜粋。旧世界の文明の歴史・技術・生態系などをデータベース化した情報ディスク。ギルティギアの舞台となっている時代では、正体の知れないものとしてメイは宝の地図と勘違いしている。

正式名称はデータディスク。科学技術の全てを網羅し、ありとあらゆるブラックテックが詰まっており、立体映像にて情報を伝える。半分に割れても使用することができる。是非実在して欲しいものだ。複数存在し、多くの組織や個人の関心を引き、大変な騒動を引き起こしてしまう。中でも、カイは災いの元凶としてこれを忌み嫌っている。ディスク破壊ごときに覚醒技をお見舞いしてしまう程だ。

禁呪

『きんじゅ』

【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。西暦2010年に魔法科学論は進化を重ね、多くの技術が実用化された。森羅万象のシステムを解析した結果として発見された「超自然エネルギー」。その実用化に成功することで、人類は史上かつてない程のエネルギー革命を起こし得ることができたのである。

超自然エネルギーは「法術」と呼ばれる術式に体系化され、生活の場面などで様々に活用された。
しかし、法術を生み出す過程で、想像を超えたハイスキルを容易に行使できる術式も発見された。時の科学者達はそれらを「システムが未完成なため、術者に対するアフターリスク（ウィルス性の被害や術式の後遺症）が起こりやすい」と言う理由もあって一部の法術を封印することに決定した。
それが卑・泥獄墜法、通称「禁呪」と呼ばれる、歴史の闇に消し去られた呪われし術式である。
自らの視力と引き換えに「影を操る力」や、第六法「アングラ」の「髪を操る力」等がある。

禁獣

『きんじゅう』

【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。エディなどの禁呪によって生み出された独立思考の生命体。

空間歪曲の術

『くうかんわんきょくのじゅつ』

【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。法力技術の到達点。高度な数学の素養と、直接法力を操れる才能を持つ者を更に超える者。3メートルの長身で、怪しげな医者が使えるという。

空中チャージアタック

『くうちゅうチャージアタック』

【テクニック】

カイのスタンエッジ・チャージアタックにフォースロマンキャンセルをかけ、その直後にジャンプすると、空中でスタンエッジ・チャージアタックが発動する。

空中挑発

『くうちゅうちょうはつ』

【技】

チップが忍者であることを主張する、ささやかな挑発行為。チップ専用のアクションであり、空中で挑発ボタンを入力することで拝むことができる。空中で地上に向かって手裏剣を投げる技。

巷では「紙忍者」という愛称を頂戴して、暗に揶揄されているが、「紙だろうが忍者は忍者だ！」と胸を張るチップの目には水面張力を失った輝きがこぼれ落ちていた。

空中投げ

『くうちゅうなげ』

【システム関係用語】

GGXXからの新システム。空対空の投げ技。空中で相手に接近したときに左右いずれかにレバーを入れてHSボタンを押すと使える。

くびびよーん

【技】

ファウストの必殺技。首を伸ばして攻撃する。全く持って彼の怪人ぶりを遺憾なく発揮してくれる。医学の進歩が夢に見る境地がこれだとしたら、小さいことで悩む人生が馬鹿馬鹿しく思えそうだ。

食らい逃げ

『くらいにげ』

【ゲーマー関連用語】

相手が仕掛けてきた地上用コンボを、わざと空中で喰らって最小限の被害におさえる行為。主に相手の起き攻め時に1フレームで空中判定になる技をリバーサルで出すのが通例。

クライムダークネス

【技】

ザトーの必殺技。抽象意識を影によって具現化させ、物理攻撃が可能な秘技。影が完全別離体となって行動し、遠距離の相手を狙い撃ちにする。相手との距離を保ったまま攻撃できることにメリットがあるものの、影が寄人から分離するために、術者は意思通信手段に専念しなければならないため、本体が無防備になる危惧は捨てきれない。

カ行

蔵土縁　紗夢
『くらどべりじゃむ』
【キャラ名・初登場：GGX】



概要：中国で一、二を争う大飯店「妃悠麿」と「華堅」。それぞれ、味には大変な評判があったが、その本質はまるで違うものであった。

「妃悠麿」の方針は、いかに愛情をもって調理し、食べる人に幸せを与えるか、というもの。一方「華堅」は、金に糸目を付けず、いかに良質な素材で美味な料理を提供するか、というものであった。両者はお互いに水と油の如く反発しあっていたが、いずれも料理人なら誰もが憧れる料理の名門だった。紗夢もまた、この二大勢力が台頭する料理界に名を残さんと、日々修行に明け暮れる見習い料理人であった。

性格：勝気で、負けん気が強く、鼻につく生意気加減が可愛げの無い、じゃじゃ馬娘。優柔不断な軟弱者を激しく嫌う、神経質な性格。そのくせ自分に対しては非常に甘い自己中心型。（ただし、ビジュアル系の美男子には非常に弱い）持論にはかたくなで、美観にうるさい。と、一見には理想論が先行する妄想狂のようであるが、実は風刺した視点から自他を鋭く観察できる、超現実主義者。しかし、本来の自分の姿は決して人に見せない。人並みはずれた拳法を習得しているのも、現実を厳しく見つめた上で自分だけを信じた結果である。

ストーリー：「妃悠麿」と「華堅」。すべての料理人が、その肩書き欲しさに精進を重ねるこの時代にあって、紗夢はどちらの名前にも興味を抱いていなかった。彼女にとっては、両店の掲げるポリシーなどまったくナンセンス。「誰にとっても美味しい料理を作る」事こそが大切であって、料理の作られる過程や食材へのこだわりは、足かせとしか思えなかったのだ。その持論を証明するため、自分の店の開店資金として目を付けた「懸賞金」。その渦中にあるギアの少女を巡る事件に乗じ紗夢は「GEARは自分が粉々に吹っ飛ばした」事にして、ちゃっかり賞金を手に入れる。こうして彼女は、念願の店を手に入れたのだった。<<GUILTY GEAR XX より>>

グラフィッカー
【その他の用語】

ゲーム全般におけるビジュアルイメージをデジタル化する職種。詳細は多岐に分類されるが、ギルティギアの製作では、もっぱらドット絵師の方々を指して言う。本作品のシリーズは、GGX以降ハイレゾリューションの高解像度を採用しており、単純計算で、従来の4倍の面積を描き込まなくてはならない。「ドットを描くのが大好きなんです」と言ってこの職種に付いた人々は、当社開発現場において、もはや苦悶と言わざるを得ない、新しい自分の表情を開発できるであろう。今、この世の中にギルティクオリティという言葉が存在するのは、彼らのおかげである。

グリター イズ ゴールド
【技】

ジョニーの必殺技。コインを指でエレガントに弾いて相手の注意をそらす。実はジョニーの一度の外出時に持参できる小遣いである。その総額はシリーズによって異なる。ちなみに、金貨のように見えるが、一枚当たりの単価は日本円にして僅か100円。彼の運命の悲哀と心の広さを伺うことができる、ある意味での最終奥義。

クリフ＝アンダーソン
【キャラ名・初登場：GG】



性格：聖騎士団から授かった「斬竜刀」を片手に、恐るべき戦闘能力を持つ竜族を数多く葬ってきたクリフは、いつしか尊敬と畏怖の念をこめて「ドラゴンキラー」と呼ばれるようになる。また、竜族との戦いのため、さまざまな文化の技を学習し、吸収していった。その中でも「気」の存在に注目したクリフは、欧米間で初の「気」の使い手となる。

ストーリー：聖戦中期、聖騎士団団長として活躍した戦士、クリフ＝アンダーソン。宝剣「斬竜刀」を振るうその猛勇果敢な闘いぶりは、一騎当千とうたわれた。彼の行動の源泉は、幼い頃、ギアに殺されかけたところを颯爽と現れた謎の男によって命を救われたことに因っていた。その情景は、少年の心に強く刻み込まれ、以後、薄れることはなかった。

…しかし、その彼も、聖戦終了後は酷く老け込み、郊外で隠居生活を送っていた。
<<Guilty Gearより>>

グレート山田アタック
『グレートやまだアタック』
【覚醒必殺技】

メイの覚醒必殺技。かけ声と共にメイの背後にある画面端からクジラ「山田さん」が出現する。その体格を活かして相手を吹っ飛ばす。召喚で一番大きい生物。

紅の楽師
『くれないのがくし』
【ストーリー関連用語】

家庭用GGXXのストーリーモードにて、イノの事を指す。

敬意
『けいい』
【システム関係用語】

前＋スタートボタンで出せる。全キャラ共通で相手に敬意を払う事ができる。相手のプレイに感服した時や、いい試合にしたい時の意思表示などに使うことが望ましい。

ちなみに、チップの敬意はいつ見ても挑発。更にカイは、既に存在しない聖騎士団にいつまでも勧誘してくるなど、一概にうれしくない敬意もしばしば。

削り
『けずり』
【システム関係用語】

必殺技等をガードした場合、無傷と言う訳ではなく、ごく微量に体力を奪われる。この時の体力の減りを指し、「けずった」「けずられた」というように使う。また、作品によっては技ごとにこの「けずり」の分量が異なるものもあり、ガード越しの体力の減少を指して「けずりがデカイ」などとも言う。

結界牢
『けっかいろう』
【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。ミリアの裏切りでザトーが政府に捕縛され、閉じ込められていた場所。脱走を試みた者には死が訪れるという。審判の余地が無いほど明確な大罪人で組織的に強力な力や情報を持つ者は、処刑にされること無く大抵がここで飼

い殺しにされる。ジャスティスは法術的守護がなされている次元牢に封印された。

ケミカルループ
【ゲーマー関連用語】

イノの必殺技、ケミカル愛情を使ったループコンボ。前+Pボタン→近接Sボタン→空中HSボタン→ケミカル愛情→フォースロマンキャンセル（FRC）→空中ダッシュ→空中HSボタン→ケミカル愛情→FRC→着地→ハイジャンプ上昇中Kボタン→空中Sボタン→ケミカル愛情→FRC→ケミカル愛情　着地後に起き攻めに切り替えると、ループにすることができる。

幻影博文派燕月剣
『げんえいひろふみはえんげつけん』
【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。ジョニーの抜刀術の流派。師匠の名は雲張。ミストファイナーは同流派が誇る抜刀奥義。日本で生み出された刀術。

攻撃レベル
『こうげきレベル』
【システム関係用語】

各種攻撃に設定されている強弱のレベルを表すもので、攻撃力とは別に、攻撃の性格上の優劣を設定するための項目。1から5まで段階があり、それぞれ仰け反り時間・受身不能時間・ガードゲージ増加・減少量・ヒットストップ等に違いがある。基本的に仰け反り・受身不能時間・ヒットストップはLv1が短く、5に近づくにつれ長くなっていく。

声が小さい
『こえがちいさい』
【コミュニケーション】

ファウストの必殺技であり、さわやかな挨拶に返事を期待する掛け声。相手の返事が小さい大きいに関わらず、とりあえず二、三回は繰り返すのが基本。

コード4595605381
【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。虜囚時代のポチョムキンのコードナンバー。ガブリエルが起したクーデター以前は名前ではなく、このコードネームで呼ばれていた。

余談だがポチョムキンがつけてるアーマーは元・奴隷脱走防止用首輪である。脱走するとその首輪が爆発する。現在は自らの巨大なパワーを制限するための枷となっている。爆発はしない。

国際警察機構
『こくさいけいさつきこう』
【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。旧聖騎士団の団長、カイが聖騎士団解散後に所属した機関。GEARが消滅し、平和になったからといって安心せず、世界の秩序を守ろうとする彼の意思・生き方には脱帽だが、ドラマや小説などのメディアで出てくる警察機構の上層部近辺は何故か決まって胡散臭い。現代社会を風刺しているとも取れる。

国際連合
『こくさいれんごう』
【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。第一次世界大戦後にできた国際連盟が、第二次世界大戦勃発により事実上崩壊したため、国際連合憲章によって設立された国際機関。国際平和と安全の維持、つまり戦争を防止することが第一の目的であり、国連の平和維持機構としての使命をもつ。

湖上白
『こじょうはく』
【武器】

神器の一つ。詳細は不明。

五所川原さん
『ごしょがわらさん』
【名称】

メイのGGXXからの新たな海の仲間。数々の伝説を持つシャチ。体の傷跡が痛々しい。

コスメティックボンバー
【その他の用語】

サイクバーストは開発時の暫定名称として「コスメティックボンバー」と呼ばれていた。ここからサイクバーストと名前を変えた。この他にも、「ギャラクティック～」や「デンジャラス～」など、様々に候補は挙がったらしいが…。

ゴドフレード
【人物名】

ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズVol.1」で登場。カステリア国近衛隊長。通称：鋼の旋風。歴戦の猛者であり、アサシン組織の実力者であるヴェノムと互角に渡り合えるほどの実力を持つ。勝敗の行方はドラマを聞いて確認しましょう。

今週のYAMABA
『こんしゅうのやまば』
【一撃必殺技】

ファウストの一撃必殺技。地平線の彼方まで障害物を消し去る程の爆弾に着火する、未来医学の奥義。今週の～と言うよりは人生の～と言う方が無難である。

根性値
『こんじょうち』
【システム関係用語】

キャラごとに設定されていて、体力の残量でダメージ補正がかかる。基本的にジャパニーズは高く、非人間は低めである。

GUILTY GEAR

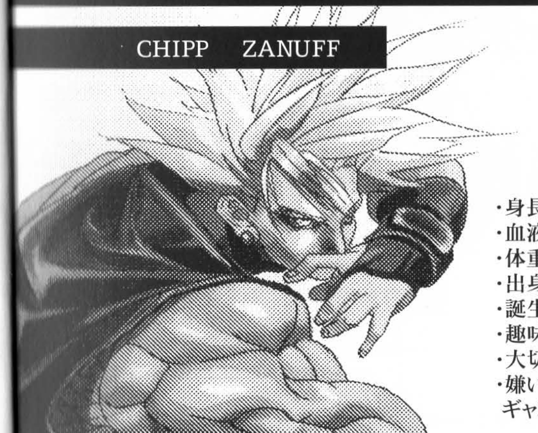
Terminological concentration

JAM KURADOBERI



・身長：163cm
・血液型：B型
・体重：不明
・出身：中国
・誕生日：2月8日
・趣味：料理、観察、研究
・大切なもの：厨房、青春、美形男子
・嫌いなもの：優柔不断な男、無知無学

CHIPP ZANUFF



・身長：183cm
・血液型：B型
・体重：67kg
・出身：日本だと主張（アメリカ）
・誕生日：2月9日
・趣味：夢を見ること
・大切なもの：睡眠薬
・嫌いなもの：悪夢、マフィア
ギャング、やくざ



・身長：162cm
・血液型：B型
・体重：45kg
・出身：壊滅前の日本
・誕生日：3月5日（仮）
・趣味：酒
・大切なもの：徳利
・嫌いなもの：狸の置物

BAIKEN

サ行

サイクバースト
【システム関係用語】
GGXXからの新システム。Dボタン+攻撃ボタン一つを同時押し入力直後に空中で無敵になって敵を吹き飛ばす行動。

また、覚醒必殺技と投げ技に対してはサイクバーストを使うことができない。サイクバーストは発動状況によって2種類に分かれる。攻撃を喰らっている最中やガード中に発動した場合は青色サイクバースト。それ以外の状況で発動した場合は黄色サイクバーストになる。

GGIにおいて１対2人以上の対戦の際、少数側は状況如何に関わらず常に黄色サイクバーストを放てる仕様になっている。

最速ガーキャン
『さいそくガーキャン』
【ゲーマー関連用語】
梅喧のガードキャンセルは、ガード後にコマンドを入力することで発動するが、それではどうしても発生が遅くなり難しくなる。そこで編み出されたのがこのテクニック。通常の3倍のヒット率を誇るようになっている。

方法は先にガードキャンセルのレバー入力を入れ、必殺技猶予時間内に相手攻撃をガードし、ガードしたらガードキャンセルのコマンド入力を行う。コマンド入力からボタンを押すまでの猶予時間が長いゲームだから出来るテクニックである。理論上最速でガードキャンセルを打つことが出来、これを極められると、LV2以上の攻撃を全てカウンターで取る事が出来る。

斉藤流古武術
「さいとうりゅうこぶじゅつ』
【ストーリー関連用語】
テスタメントが嫌う古武術の流派。流派の始祖に対して、テスタメントが本能的に嫌悪感を抱いている。

サキュバス
【名称】
テスタメントが契約で呼び出した魔法生命体。ファントムソウル、セブンスサイン時に姿を現す。普段はカラスの姿に変身して、テスタメントの傍らに控えている。

殺界
『さっかい』
【システム関係用語】
初代GGの目玉システム。現在で言う一撃必殺技準備の事。初代ではPボタン+Kボタンを同時に押すと出る「殺界」モーションを相手にヒット/ガードさせるか、S/HSを寸前ガードすると殺界状態に入る。

当時はこの状態にならなければ一撃必殺が打てなかったが、家庭用アクションということもあったので「途切れない緊張」を演出したいがために、この殺界攻撃が出し放題だった。殺界に入ると画面が赤くなるのでその間に、殺界を発生させた側は一撃必殺コマンドを、発生された側は一撃必殺技の回避コマンドを入力しなければならない。

ザッパ
【キャラ名・初登場：GGXX】

性格：少々気弱な面はあるが、取り立てて目立った個性を持たない、ごく普通の若者。S子にとり憑かれて以来、突然の体調不良にみまわれ精神が錯乱気味になっている。憑依されているときの記憶は全く無い。

ストーリー：ザッパは不運にも怨霊のS子に取り憑かれてしまっていた。S子は気の向くままにザッパの体を乗っ取り、人にあらざる奇怪な体勢で徘徊し続けている。その間、ザッパの体には相当な負担がかかっているため、気が付くと大ケガをしているという事も度々だった。彼はそれは原因不明の病に冒されてると思い込み、悩んでいた。ある日彼は、医学を超越した神業でどんな難病をも完治させる、「ファウスト」という闇医者の噂を聞き、そこに公明を見い出す。しかし、その名医はなぜか一つ所にとどまらないため、診療の機会を得る事は難しかった。このままでは「知らないうちに死んでいた」という事もなりかねない。ザッパはその消息を追う決意をしたのだった。<<GUILTY GEAR XX より>>

あの奇妙な動きがかわいいと、女子に大人気。意味不明の言葉も何故か人気の1つ。

ザトー＝ONE
【キャラ名・初登場：GG】

性格：冷徹且つ残虐な暗殺者。穏やかでセツをわきまえた口調でも、決して相手を対等に見ない含みを口元に表している。しかしそれは保身を極めた結果的な装いであって、実際の彼は小心を核とした普通の男性である。（要するに見栄っ張り）本来、彼の心の奥底には善意なども存在する。

ストーリー：自らの視界と引き換えに、「影を自在に操る能力」を手に入れたアサシン組織のリーダー。かつてはこれといって取り柄の無い殺し屋だったが、使用を硬く禁じられた呪法を用いて、現在の地位を手に入れたのである。しかし前大会において激しい戦闘を繰り返した結果、影の力は本体の許容量を超え、逆にザトー自身を支配してしまったのであった。ザトーの体を乗っ取った影は、自分が兵器使用目的で生み出されたことを知っていた。殺戮や破壊といった滅亡的衝動に駆られつつも、それは何者かに意図的に与えられた本能であることにも気がついていた。自分を生み出した者の意思とは無関係に自らの意思と思考を有するまでに成長していた。つまり宿命にあがなうことができる、「心」という力を得ていたのであった。しかし生まれてしまったその「心」は決して人間によりどころを得ることが許されず、孤独や疎外感が心中を覆っていったのである。やがてその悲壮は同胞を求めるようになり、今回の賞金話にGEARの存在を嗅ぎ付けるのだった。<<GUILTY GEAR Xより>>

斬竜刀
『ざんりゅうとう』
【武器】
騎士団の宝剣であったものをクリフが賜った武器。竜の鱗から造られたこの武器は、その名の通り竜を一太刀で葬ることができたという。

蛇足だが、当時、竜の皮膚に傷を与える為には、同じく竜の素材で無くては困難だった。そんな強固

サ行

な代物を簡単にさばいて屋台で売ってしまう沙夢とは一体何者であろうか。

シーバス
【人物名】
小説「ギルティギア ゼクス 白銀の迅雷」に登場する、製薬会社「ブラッカード」の社長。独自にGEARを研究し軍事利用しようと企んでいる。

ジェリーフィッシュ快賊団
『ジェリーフィッシュかいぞくだん』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。GEARとの戦争で人心が荒廃した世にあって「人に情を与える」ために大空を翔る空賊、それが「ジェリーフィッシュ快賊団」である。快賊団のリーダー・ジョニーは幼い頃にGEARに両親を殺され、それ以来一人で生きてきた。彼は本来持ち合わせていた強靭な心で、誰にも頼らずに、戦争で荒れ果てた世の中を渡り歩いていったのである。しかし、ジョニーを本当に支えていたのは、生前に両親が注いでくれた、限りない慈悲の心、身体に深く染み込んだ、人間の情であった。そんなジョニーの周りには、彼と同じように肉親をGEARに殺された人々が数多く存在していた。彼らを見て、ジョニーは立つことを決意した。「人に情を与えられる人間になるんだ」それが、ジェリーフィッシュ快賊団の結成へとつながったのである。快賊団は複数の飛空挺を有する義賊として活動し、貧しき人々に富を分け与える活動を続けている。メンバーの構成員はジョニー以外はすべて女性。これは単にジョニーの趣味なのか、それとも、たまたま全員女性だったのかは、誰も知らない。

ジェレマイア・アントニーオ
【人物名】
小説「ギルティギア ゼクス 白銀の迅雷」に登場する、高額賞金対象団体の首謀者。

志願兵
『しがんへい』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。大戦時、GEARと戦うために自ら志願した兵達のこと。団長、隊長以外は全て、志願兵となる。彼らは戦闘能力の優劣を問わず、各隊の属性に適した位置に自由参加となっていた。

刺激的絶命拳
『しげきてきぜつめいけん』
【覚醒必殺技】
ファウストの覚醒必殺技。地面を水質と見立てたファウストが、自由形泳法で相手に忍び寄り、一般にカンチョウと呼ばれる殺人技を繰り出す悲劇である。

次元牢
『じげんろう』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。聖戦においてジャスティスを封印した空間。又、ジャスティスだけでなく世界各地に様々なGEARを封印した次元牢が存在する。封印されしGEARはいつ登場するのか…それとも、そのまま砂に埋もれてしまうのか…というか、忘れ去られていくような気がする…。

仕込み投げ
『しこみなげ』
【テクニック】
ゲームのシステム的にD>P>K>S>HSのボタンの優先順位が存在し、HSボタンと別のボタンを同時に押すと、別のボタンが優先される。しかし、技が成立する際には成立できる方のボタンが優先されるので、近距離でレバーとHSボタンとPボタン等を同時入力した場合、投げが成立したなら投げが発動し、投げれない(ジャンプ等で逃げられて)ならPボタンが優先される。この事を仕込み投げと言う。

疾から疾
『しつからしつ』
【テクニック】
GGXより登場する闇慈の疾を相手キャラクターに防御された場合、2段目（上空へ飛び下降）の疾の演出が終わるまで次の疾を使用する事が出来ないが、1段目が当たった直後の1F（フレーム）に疾を再度入力すると画面内に複数の疾を発動する事が出来る。
注意：1F=0.01666…秒連続で使用するにはかなりの集中力が必要。

ジャスティス
【キャラ名・初登場：GG】

性格：不明
ストーリー：ジャスティスは、その一切が謎に包まれた存在。
ただし、最強にして最悪のGEARであることは間違いない。
<<Guilty Gearより>>
初期GGのラスボス、ソルをプロトタイプとする、完全自立戦闘型GEAR。50年の開発計画を経て最強のGEARとして開発される。しかし自我を持ったジャスティスはGEARの指令権を利用し、人類に宣戦布告。人類を抹殺し始める。聖騎士団が結成された原因とも言える最強のGEARである。
初代GGのソルのエンディングから察するに、ソルには聖戦時にも敗北しており、更に旧知の中であることを匂わせている。

ジャニス
【人物名】
ジェリーフィッシュ快賊団メンバーで、尻尾にリボンがついている黒猫。おそらく♀。

ジャパニーズ
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。聖戦開戦直前にジャスティスによって滅ぼされた、極東の島国に住む住民を指す日本人。日本が滅ぼされたのは決して偶然などではなく、日本人のみが持つ特殊な力「気」を恐れてのことであった。その力がどういうものであるかは、劇中では具体的には語られていない。
第二次聖騎士団選抜武道大会の折りにジャパニーズの血を引くメイとジャスティスが遭遇した際、ジャスティスはメイの持つ特殊な力を指して危惧するような言葉を発していた。

シャロン
【人物名】
GGXXからの新キャラクタースレイヤーの大切な女性であり、正妻。不老不死の体を持ち、スレイヤー

に血を吸われても死なない。（ねない？）恐らくは彼女のそういった特殊体質が、スレイヤーとの運命のロマンスを呼んだのであろう。詳細は定かではないが、常人の経緯と異なる恋物語には好奇心を刺激される。
　ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズVol.1」から察するに、そうとう嫉妬深いようである。

ジャンプキャンセル
【システム関係用語】
　初代GGからのシステム。特定の技モーションの戻りをジャンプでキャンセルすること。技のスキを軽減できる。強力な空中連続技を作るためにはこのテクニックが必須となる。

ジャンプ仕込み
『ジャンプじこみ』
【テクニック】
　通常、地上から空中判定になる技(例：ヴォルカニックヴァイパー)は、ロマンキャンセルしても、その後空中ダッシュが出来ない。しかし、仕込みを入れるとそれが可能になり、より高度な連携が可能となる。方法は、ジャンプキャンセル可能な通常攻撃モーション中に上入力を行い、ジャンプする前に次のガトリングを入力する。
　(例)メイ：Kボタン→上入力→近Sボタン(ジャンプ前)これにより、ガトリングが途切れる前に空中判定になった時にも空中ダッシュが可能となる。これを参考にイルカループの項目を確認してみよう。

終戦管理局
『しゅうせんかんりきょく』
【ストーリー関連用語】
　ストーリー関連用語。聖戦の黒幕と言われる組織。国連の上層部に属し、その実態は一切不明。ロボカイを尖兵とする。その力は「あの男」ですら取るに足らないものとするほど。全キャラに危険度を設定し管理しており、最高はディズィーのS++で、最低はブリジットのD。ただしイノのデータは一切持っていない。「気」を使うものを執拗に狙うが、意図は不明。

守護神
『しゅごしん』
【ストーリー関連用語】
　初代GGからのストーリー用語。聖騎士団内部における7大隊の下の5小隊の大隊長、各小隊の役割も大方担うことの出来る地位の者を指している。

守護天使
『しゅごてんし』
【ストーリー関連用語】
　初代GGからのストーリー用語。聖騎士団内部における7大隊の下の5小隊の小隊長、各自特筆した能力においてのみ力を発揮する者を指している。

ジュライ
【人物名】
　ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。短剣を持ち、片目に眼帯をしている。その下はユーザーの想像力におまかせする。体格は筋肉質で、天真爛漫っぽい女性。

手裏剣
『しゅりけん』
【その他の用語】
　チップの空中挑発時に見れる。さすがはニンジャスターと言われるだけあって、ダメージ判定がある。

ジュン
【人物名】
　ジェリーフィッシュ快賊団メンバー。メンバーで唯一スカートタイプの団員服を着て、魔法ステッキのようなものを持ち歩いている。

賞金
『しょうきん』
【ストーリー関連用語】
　GEARや犯罪者を倒した時に貰える報酬。その金額は賞金首によって様々である。

賞金稼ぎ
『しょうきんかせぎ』
【ストーリー関連用語】
　初代GGからの用語。バウンティーハンター。世界にはびこる賞金首を狩って生計を立ててる者を指す。GGXではディズィーの首に500.000W$の賞金が懸けられ、数々の賞金稼ぎがディズィーの潜む「悪魔の棲む森」に向かい、撃退されたという。

生龍焼
『しょうりゅうやき』
【その他の用語】
　中国料理界に殴りこみをかけるべく、夢の第一歩を踏み出した紗夢。彼女の野望への第一歩は、ローンで工面した屋台から幕を開けた。
　彼女の屋台の目玉料理は「生龍焼」。そう、読んで字の如く、生きた龍を焼いて調理した、ダイナミック極まりない料理である。原料となっている龍は、屋台の背後に横たわる龍。紗夢はこの龍の体から肉を切り出し、その場でダイレクトに調理しているのだ。まさに産地直送、これ以上ないフレッシュさを持った料理である。

蝕精影陣
『しょくせいえいじん』
【ストーリー関連用語】
　初代GGからのストーリー用語。禁呪のうちの一つ。第5法「蝕精影陣」とは、目が見えなくなることを代償に、使用者に影を自在に操る力を授ける禁呪。このアフターリスクは昔の学者が使用を禁じる為に、プログラム起動のパスコードとして「視界の遮断」を選んでいた為である。
　実態は禁獣を影に憑依させる魔法であり、使いすぎると非常に危険。

ジョニー
【キャラ名・初登場：GGX】

　概要：ジョニーに唯一の愛を与えてくれた父がGEARに殺されたのは、彼が13歳の時だった。戦災孤児となったジョニーは、愛を失う恐怖から孤独の殻に閉じこもったままの毎日を送る事になる。しかし、戦災により同じ境遇に立たされた孤児は、ジョニーだけではなかった。そして、彼らはジョニーのように一人で生きていけるほど強くはなかった。それを知った

ジョニーは、「父のように人に情を与えられる人間になりたい」と強く決意する。そして、彼は快賊への道を歩み始めるのであった。誰にも語られない、一人の男の過去である。

性格：おちゃらけた性格で、死語を好む。女に目が無い。普段からヒョウヒョウとした感じで、信頼の置けそうにないタイプだが、それは彼なりのダンディズムの布石であって実は切れ者。知識、経験は共に深い。また、どんな窮地に立たされようとも、決して取り乱さずに軽いジョークを飛ばす余裕がある。

ストーリー：ジョニーにとっては、人であろうが動物であろうが、孤独に疲れている命を救う事こそが使命であった。例えそれがGEARであっても、だ。そして、今回の情報にあった「人に害を成すことの無いGEAR」こそは、彼の救いを待っている者かもしれない……。ジョニーは「悪魔の棲む森」へと飛行艇を向け、その地でソルとの戦闘に敗れたディズィーに出会う。異形ゆえに孤独を強いられた少女に、ジョニーは手を差し伸べ、快賊団に迎え入れるのだった。<<GUILTY GEAR XX より>>

ジョニー直伝！

『ジョニーじきでん！』

【ストーリー関連用語】

初代GGのメイの「ミストファイナー」の意味。ジョニーは直伝した覚えが無い。

シリアル000348号

『シリアル00348ごう』

【人物名】

ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズVol.1」に登場した、量産型ロボカイのシリアルナンバー。相当弱いらしく、負け続き。というか、対戦した相手が悪いのだろう。

劣化コピーだのなんだの散々ロボカイに言われるが、口だけは達者。怒ってる人にはカルシウム不足と指摘する。

ジン

【ストーリー関連用語】

「ギルティギア　ゼクス　ドラマCD　VOL2」にて、ソルが好んで呑むお酒。

アルコール度数が強く、矢継ぎ早に注文を続けるその場面では、ゲーム中では見られない彼の貴重なパーソナリティを見ることができる。ちなみに、同CDで登場するアクセルは酒は決して割って飲んではいけないと主張し、ロックで飲むことも許さない。こちらも相当なウワバミ。

神器

『じんぎ』

【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。別名「アウトレイジ」。人類がGEARと対等に戦う手段として人間の持つ法力を増幅し、戦闘力に変換する法力補助兵器。

強大な力を持っていたが、それゆえ制御も難しく、対GEAR兵器として有用ではなかった。そこで「アウトレイジ」の能力を8つに細分化した。

ソルの「封炎剣」や、カイの「封雷剣」そして闇慈の「絶扇」がそれにあたり、その他「閃牙」、「益篤」、「湖上白」、行方不明の残り2つを総じて「神器」と言う。

2本はまだ発見されていないが、残りの5つの公式発表はまだであろうか？

スタンエッジ

【技】

カイ、ロボカイの必殺技。この技の正式名称は「スタンジェイル」といって、一点に集中した電撃を針状にして相手に打ち込み、わずかの間、スキを生じさせるための足止めを目的とした初歩的な技。そもそも雷撃系は最もコントロールしにくい属性の一つであり、本格的に実用性を求める場合、熟練されたテクニックと天性のセンスが必要とされる上級属性なのである。カイは封雷剣の恩恵のもと、自らの闘気をコントロールし、「スタンジェイル」を飛び道具にまで昇華させたのである。以後「スタンエッジ」と称されたこの技は、その使い手をカイ＝キスクただ一人にのみ許さざるを得なかったという。

ストーリーモード

【システム関係用語】

家庭用オリジナルモードここでしか判明しないことも多く、未プレイの方は是非、プレイしよう！

ズラシ押し

『ズラシおし』

【テクニック】

複数のボタンを何フレームかの間隔でずらして押すテクニック。サイクバーストなどの、同時押ししてしまうと発動する行動の暴発を防ぐ意味で使われる。

スレイヤー

【キャラ名・初登場：GGXX】



概要：歴史の闇に生きてきた吸血鬼一族の末裔、スレイヤー。人の手による化け物の総称である「GEAR」とは異なり、吸血鬼は何百年の昔から存在してきた亜種である。

彼らの戦闘力は人類のそれをはるかに凌ぎ、武器に頼らずとも戦士と互角以上に渡り合える。しかし、種の存続には人間の血液が不可欠な上、人類と比べて圧倒的に固体数が少ないため、総力戦では人類に敵すべくもなく、次第にその数を減らしていった。そうして最後に生き残ったのが、スレイヤーであった。彼は「アサシン」という暗殺組織を作り、その長となることで、表社会から身を隠したまま血液を手に入れていた。当時の組織は少数精鋭の義侠集団だったが、規模が拡大するにつれ、組織は本来の精神を忘れていった。 そんなある日、スレイヤーに血を吸われても吸血鬼化しない不老不死の女性、シャロンと出会った。彼は組織から身を引き、彼女との人知れぬ暮らしを選んだのだった。

性格：非常に穏やか。誰に対しても紳士的に振る舞い、ダンディズムに富む。趣味は戦闘とHAIKU（俳句）。ただし、戦闘といっても殺意のある争いは好まず、あくまでも勝負として優劣を決することに生きがいを感じている。他人は他人、自分は自分といったクールな一面もあり、他人に対しては徹底的に放任主義である。その結果が組織をあらぬ方向へと導いたことに、多少の責任を感じている。

ストーリー：ザトーという指導者を失った組織が、方向性を見失って内部崩壊を起こし、スレイヤーの復帰を求めてきた。いまさら組織に興味も未練もなかったが、自らが生み出した組織へのけじめをつけるべく、彼は下界へと足を向けた。
<<GUILTY GEAR XX より>>

聖騎士団
『せいきしだん』
【ストーリー関連用語】

GEARを駆逐するために、国連が世界規模で結成した武装集団、それが聖騎士団である。その組織図は大まかに「団長」「隊長」「志願兵」の3つに分けられており、団そのものは特定の国に帰属するということはない。2074年にジャスティスが引き起こした全面戦争「聖戦」においては、人類代表としてGEARと対決し、ユーラシア大陸を中心として、100年間に及ぶ激戦を繰り広げた。聖戦後はGEARの脅威から人類を守る治安部隊として、その任務を継続している。

聖戦時に活躍した聖騎士団団長には竜殺し・クリフ=アンダーソンがおり、彼の振るう斬竜刀は多くのGEARを切り伏せてきた。しかし、彼は次元牢から復活したジャスティスとの再戦の折りに致命傷を負い、その誇り高き人生を終えてしまう。

2180年、団長を務めるのは俊英・カイ=キスク。神器の一つである「封雷剣」を受け継いだ彼は、聖騎士団の誇りと名誉、そして人類の平和を守り抜くために尽力している。

聖戦中はソル=バッドガイも騎士団として参加していたのだが、騎士団の気質が肌にあわずに速攻バックレ、あげく宝剣の「封炎剣」を盗んで逃走した、という記録が残されている。

ちなみに、第二次聖騎士団団員選抜武道大会において、何人の団員が騎士団に入団したのか、また、誰が入団したのかは明らかにされていない。

聖戦
『せいせん』
【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。ジャスティスの反乱を鎮圧するために、人類とGEARとの間に起こった100年にわたる全面戦争。

日本を中心としたアジアの一部の破壊をきっかけに、GEARとの全面戦争が始まることとなる。何度か全面対決も行われたが、その中でも激戦区となったのがユーラシア大陸であったが、アメリカも自由の女神が破壊されるといった被害を被っており、今では想像もつかないような大規模な戦争であった事が伺える。

当時のもっとも有名な英雄は、竜殺しのクリフ=アンダーソンである。

生体兵器
『せいたいへいき』
【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。人間を始めとする生命体を素体とし、そこに「GEAR細胞」を植え付けたもの。

生きながらにして兵器のような殺傷能力を持つが、その体は戦いに適した体に変化してしまい、元に戻ることは出来なくなる。

現代でも某国で、いまだに研究が進んでいるような、進んでいないような…恐ろしい話である。

聖天貸法
『せいてんたいほう』
【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。現存する六六六の体系化された法術の総称。そのうち、六つの呪法は公式外とされているため、聖天貸法には含まれず、六六〇とするのが通例である。

その数が「獣の数字」と一致しているのは偶然なのだろうか？

絶扇
『ぜっせん』
【武器】

初代GGからのストーリー用語。神器の一つ。正式登場は、GGXの闇慈の使用武器として登場。

大きさを自在に変えられる扇で、風の属性を持つ。又、発動する能力によって書かれている文字が変化する。

GGXAEでは持ち逃げしたとあったが、闇慈がどのようにして手に入れたかは不明である。彼曰く、「拾った」らしい。

セフィー
【人物名】

ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。モップが相棒の清掃員。いつもニコニコ笑顔でロングの少しウェーブがかった茶髪がポイント。メイの一撃必殺技「メイと愉快な仲間達」では、デッキブラシをかけながら走る程の掃除好き。

閃牙
『せんが』
【武器】

神器の一つ。詳しいことは謎につつまれている。

先行入力
『せんこうにゅうりょく』
【ゲーマー関連用語】

キャラクターが動作不可能な状態の時（通常技を出している時やダウン中、ヒットストップ時など）に必殺技のコマンド入力をすること。
この後、自キャラが操作可能になった瞬間にボタンを押せば必殺技が出せるため、リバーサル技やヒット確認コンボを繰り出す際に用いられる。また、多くのキャンセル技はこのテクニックを使用することで成り立っている。

相殺
『そうさい』
【システム関係用語】

互いの攻撃モーションが同時に重なった際、発生する青いエフェクトの出る現象の事。ただし、攻撃判定の持続時間が長い技などの場合は、同時に技が当たっても相手の攻撃を打ち負かす場合もある。

属性
『ぞくせい』
【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。この作品中で言われる属性とは戦闘用に使われる「火」「雷」「水」「風」「気」の五つの法力属性のこと。

その中でも「気」は、その発祥を失われた東洋の地に構えるだけあって、特殊な属性とされている。というのも、「火」「雷」「水」「風」のそれぞれに干渉、または、助長できる上に、その全てと構成方法論がまったく異なるからだ。他の属性と比較して、上級であるとか下級であるということはなく、学ばなくとも自然に「体内に存在している」もので感情に呼応して激しい力を出すかと思えば、幼少の頃に使えても成長過程で使用不可能になる等、方程式で現すことのできないアルゴリズムを持っている。魔法科学者達は、いつか解明できると信じて「気」

を法力の属性にいれている。

ソル＝バッドガイ
【キャラ名・初登場：GG】



概要：生体兵器GEARの実験サンプルにされるという過去を持つが、150年間その生い立ちを隠しながら、賞金稼ぎとして人間社会に紛れ込んでいた。戦闘能力は人類のものを凌駕し、半永久的な生命活動を強いられている。彼は、再び自分のような犠牲者を出すまいと、生体兵器の開発者、及びその兵器全てを抹消する使命を自らに課し、当ての無い放浪の旅を続けていた。

性格：無骨で面倒くさがり屋。口数は少なく、必要最低限度の言葉しか口にしない。その性格はあらゆる行動に反映されていて、自らが繰り出す攻撃にも、荒削りでありながら一撃必中であるところに表現されている。人当たりは冷たいが悪党ではない。

ストーリー：GEARを統制して世界を制覇しようとしたジャスティスの死後、各地に点在するGEARたちは司令塔を失い、全ての活動を停止したはずであった。しかし、そんな状況下にあって、自らの思考を持って生存するGEARがいるという情報が、ソルの元へともたらされた。謎を孕む、未知なるGEARの存在。そこに待つものは、絶望か、それとも…。真意を確かめる旅の果てに「悪魔の棲む森」で出会ったのは、生まれながらにGEARの能力を持つ少女だった。彼女との戦闘に勝利したソルはなぜかとどめを刺す事なくその地を後にした。
<<GUILTY GEAR XX より>>

空耳
『そらみみ』
【その他の用語】

アクションゲームをプレイすると、必ず発生する現象。ゲーム中のSEやBGMと重なり、ボイスが別の言葉で聞こえてしまう現象の事を指す。中には面白い空耳も存在する。

例：「グレイブディガー」→「DVDがぁ！」



GUILTY GEAR

Terminological concentration

FAUST

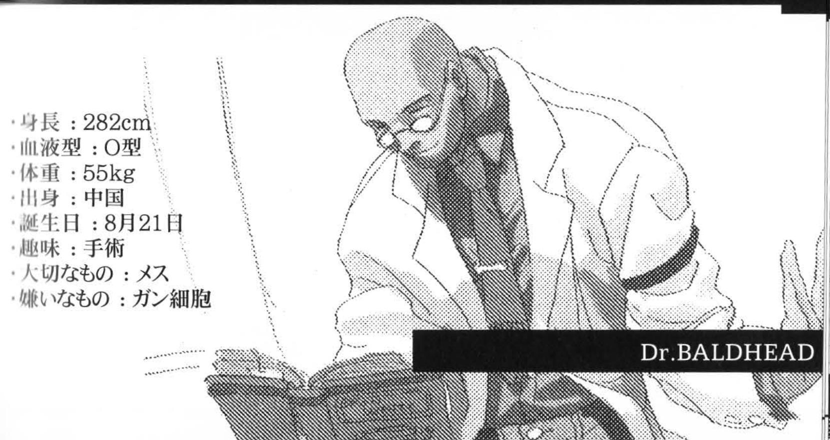


・血液型：不明
・体重：55kg
・出身：不明
・誕生日：不明
・趣味：不明
・大切なもの：不明
・嫌いなもの：不明

POTEMKIN



・身長：245cm
・血液型：O型
・体重：656kg
・出身：浮遊大陸ツェップ
・誕生日：10月18日
・趣味：絵を描くこと
・大切なもの：竜が踏んでも壊れない筆箱
・嫌いなもの：4トン以上の筆圧に耐えられない鉛筆



・身長：282cm
・血液型：O型
・体重：55kg
・出身：中国
・誕生日：8月21日
・趣味：手術
・大切なもの：メス
・嫌いなもの：ガン細胞

Dr.BALDHEAD

タ行

第三次聖騎士団
『だいさんじせいきしだん』
【ストーリー関連用語】
家庭用GGXXのストーリーモードにて、GGXXの時代設定から100年後に結成されている聖騎士団。
どうやら、ディズィーを追っているらしい。

隊長
『たいちょう』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。団長とはうって代わり、非常に役職性の強い地位を指す。
全7大隊を全てとし、それぞれ「物理攻撃」「法術」「略」「法支援」「救護」の5種類の小隊を治めている。又、大隊長・小隊長はそれぞれ通称として、「守護神」「守護天使」と呼ばれ、各能力に秀でた者がそこに席していた。守護神は戦闘能力だけでなく、状況や部隊の性質を把握する力に優れており、統率の役割を個人で担うものである。また守護天使は能力別に特化した者が任され、各小隊に対し複数の部隊があれば、それと同じ人数がいた。

第二次騎士団選抜武道大会
『だいにじきしだんせんばつぶどうたいかい』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語であり、初代GGの闘いの舞台。
聖戦終了後、次元牢に封印されたジャスティスであったが、その後も不気味な胎動を続けていた。
封印結界の疲労からジャスティス復活を見越した国際連合は、新たなる聖騎士団を結成するために選抜武道大会の開催を決定した。世界規模の武道大会を開催し、屈強なる騎士団員を募るのがその目的である。大会規定はほとんど存在せず、罪人の出場や、試合中殺傷を認めるといった過酷なものであった。

タイムスリップ
【ストーリー関連用語】
過去・現在・未来を行き交う特殊な時間の流れに乗り、観測者の本来の時間軸とは別の場所へと移動してしまう現象を指す。
これを題材にSF小説や漫画、映画などが様々な理屈を付けてタイムスリップの理論を解いているが、現代科学を持ってしてもそのメカニズムは未だに不明。世紀の天才アインシュタインは相対性理論によってこの現象に近いことを説いている。
ただし、その説においても未来に限定したワープぐらいしか再現できない。
ギルティギアの世界ではアクセルやイノが何かに付けて時間を跳びまくるが、それを行っている本人が理屈を全く理解していない。「おきる（できる）もんはしょうがない」と、両者この部分に関して意見が一致している。「あの男」はこの世界が「第三者」に許されたものと仮定し、意思を反映しない転移は可能だが、自らの意思でそれを行うことは「第三者」のレベルで権限を持つものとして考えにくいとしている。

ダウン追い打ち
『ダウンおいうち』
【システム関係用語】
GGXより可能となったシステム。相手がダウンしているときに攻撃することができる。ただし、ダメージは微量。追い打ち後は相手がダウン復帰可能になる。

ダウンバースト
【ゲーマー関連用語】
GGXXからの新システム、サイクバーストをダウン攻撃を受けた直後に発動すると、サイクバースト最中もダウン属性が付いた状態になる。この事を指す。

ダウン復帰
『ダウンふっき』
【システム関係用語】
初代GGからのシステム。吹き飛び中に任意の攻撃ボタンを2つ同時押しすることで出せる受け身のこと。攻撃を喰らった直後からの一定時間（ダウン復帰入力を受け付けるまでの時間）経過後、ダウン復帰が可能になる。ダウン復帰後はジャンプした時と同じ状態になる。

ダウン復帰不能
『ダウンふっきふのう』
【システム関係用語】
GGXより可能となったシステム。足払いのようにダウン復帰が不可能な状態、または技のこと。

ダストアタック
【システム関係用語】
初代GGから存在するシステム。Sボタン+HSボタン同時押し（シリーズによりDボタン）で出すことの出来る中段攻撃。ヒット後は方向キーを上でホーミングジャンプし、浮かせた相手に連続技を入れることができる。ただし、空中にいる相手に当たった場合はその限りではなく、普通に技が当たったときと同じように相手が吹き飛ぶ。

叩きつけ
『たたきつけ』
【ゲーマー関連用語】
相手を地面にたたきつけてバウンドさせる効果の事。バウンド後は相手が暫しの間、受け身を取ることができなくなるので連続技を狙うことが可能。

多段ヒット
『ただんヒット』
【ゲーマー関連用語】
単体の技で、相手に複数回ヒットする攻撃の事。具体例をあげると、ザトーの立ちHS、ファウストのしゃがみKなど。大抵の場合初段がヒットすると連続ヒットする。

ダッシュ
【システム関係用語】
方向キーをキャラクターの向いている方向へ素早く二回入力することで使える高速移動手段。2度目のボタンを入れっぱなしにしている間は走り続ける（ジョニーを除く）。空中でも行えるが、2（3）段ジャンプ以降はできない。同様に、空中ダッシュした後は、2（3）段ジャンプができなくなる（ミリア、ポチョムキン、ディズィー、イノは特殊）。

タ行

団長
『だんちょう』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。聖騎士団全軍の指揮、統率を司る最高位の存在。
他の兵や隊長達と一線を画す絶大な戦闘能力が絶対条件であり、経歴、年齢などは一切問われず、いかに多くの人心を掴んだかによって自ずと決定されてしまう。歴代の団長たちは、マスコット的地位にあまんじることなく、その名に恥じない役割を果たし多大なカリスマ性を発揮していたという。

チェイスジャンプ
【システム関係用語】
現在「ホーミングジャンプ」と呼ばれるこのシステムは、初代ギルティギアでは「チェイスジャンプ」という名前だった。初代GGではダストアタックで相手を浮かした直後に方向キーを真上に入れる事で相手を追尾する事が出来る。現状とは異なり、方向キーを斜め上に入れても通常ジャンプしか出ない。

ちくわ
【その他の用語】
家庭用GGXXのEXverチップの覚醒必殺技「破翼落鳳」で、クナイの代わりにたまに出現する。

チップ＝ザナフ
【キャラ名・初登場：GG】

概要：少年期にドラッグに手を染めたチップはバイヤーとしてマフィアに属していた。しかし、そんな彼自身もいつしか麻薬に溺れ、組織に用済みとして始末されそうになった。そんな彼を助けたのが一人の忍者であった。恩を感じたチップは生まれて初めて他人と心を交わし、その忍に師事することになる。
だがある日、恩師は無残にも組織に殺されてしまう。怒りに燃えるチップは単身、組織に復讐を誓うのであった。
性格：血の気が多く、戦闘意欲が激しく強い。ちょっとしたことで直ぐにキレる。基本的には「弱い奴は死ね」といった考え方をする。何を決定するにしても短絡的に考えるが、こと戦闘に関してはズバ抜けたセンスで鋭く、深く考察する。ただ今は亡き師匠の教えで短気な部分を抑制しようと努力している。そしてゆくゆくは助けを求める人間に手を差し伸べることが出来るようになりたいと思っている。その師が日本人であったことから、やたらとその文化に興味を持ち、間違った日本のイメージを膨らましている。
ストーリー：前大会で決勝に残ることすらできなかった彼は、自分の精進の足りなさを反省し、再び修行に明け暮れていた。ジャスティスの死を目の当たりにしたチップは、大量殺戮を行った化け物でさえも、心の内では救いを求めていたことに気付いた。本当の「救いの手」とは何であるのか、彼はそれを探すようになる。チップのもとに人に害を成さないGEARが存在するという情報が流れてきたのは、そんな修行の只中の事であった。
<<GUILTY GEAR XX より>>
このゲームの開発で一番最初に製作されたキャラ。他のキャラの基本的な存在であり、そのコンセプトは「マッハなキャラ」。それ故、連続技を入れやすいが、その分打たれ弱いというパラメータ設定になっている。

ちびポチョムキン
【その他の用語】
家庭用GGXXのEXverファウスト専用技で、「何が出るかな？」でちびファウストが出現すると、1/124の確立で入れ替わる。性能的にはちびファウストと変わらない。

ちまき
【人物名】
概要：ゲーム雑誌アルカディアに登場するコーナー「あそし」のマスコットキャラクター。
当初は「もののふ」というキャラクターだったが、読者投稿により「ちまき」という名がついた。
性格：あまり何も考えていない。自分のすることも、他人のすることにも大した関心が無く、言われたことも右の耳から左の耳へ。喜怒哀楽程度の感情は持ち合わせている。特に小動物には妙な関心があり、その生涯を終えるまでつけまわし、生態日記を完成させるほど。芸術的感性に優れている。温厚で涙もろい。イジメに敏感でちょっかいをだされると涙目になる。普段からあまり喋らない彼だが、感情が深くなるにつれて、ことさら言葉が少なくなる。「なにか」をきっかけに、時々ものすごく賢くなる。剣の腕は凄まじく一流。
ストーリー：彼はもののふである。誇り高きもののふ。彼の生まれ育った国は鎖国を掲げた保守的な島国だった。時は進み、諸外国の文化を介入させることとなった島国では、其れを由としない不穏分子が派閥を作っては蛮力を用いて自らの主張を語っていた。混沌の時代である。跋扈（ばっこ）する勢力に事態を重く見た政府は、武を持って武を制す御上公認の対テロ組織、「C1000組」を発足する。その筆頭もののふこそ、彼「ちまき」その人である。しかし度重なる修羅場にさらされる市民の中には、彼らの存在に異を唱えるものが少なくは無くなかった。飛び交う心無い罵倒や中傷。
そんな中、彼らC1000の志士達は、課せられた重責を全うすることこそを本望とし、新たなる時代を切り開かんがために日々刀を振るったのである。
しかし、いざ新時代の到来。時のプレジデント「メイジ」の勅命「君ら、もう要らないや」によりC1000組は解散となった。やることの無くなったちまきは、ヒマになって考えることをやめたのだった…。

・身長：124cm
・血液型：イソテオシアナート類がふんだんに含まれた液体。
・体重：女の子が片手で持ち上げられる程度
・出身：ハポン
・誕生日：8月14日
・アイタイプ：まっ黒
・趣味：小動物観察日記をつけること
・大切なもの：信念…だった。今はおにぎり。
・嫌いなもの：不忠者…だった。今はおにぎりに入っている梅干。ちょんまげを引っ張られること。
・口癖：「あら～…」「あら、そう…」「…ぶっこわれたよ」

チャージアタック
【技】
初代GGのみのシステム。特定のコマンド入力でゲージをためると、そのキャラが持つ必殺技の1つが、段階をもってパワーアップしていく。
チャージ可能な技はキャラごとに決められている。

挑発
『ちょうはつ』
【システム関係用語】
初代GGからのシステム。地上で挑発ボタンを押すと挑発が発動、相手方向真横に入力しながら挑発ボタンを押せば敬意が出せる。挑発は相手のテンションゲージを若干上昇させる。
尚、ディズィー、ファウスト、クリフの挑発、イノの敬意、チップの空中挑発には攻撃判定がある。

直前ガード
『ちょくぜんガード』
【テクニック】
GGXから有効なテクニック。相手の攻撃に対し、ヒットする7フレーム前にガードを入力する事でテンションゲージ増加・アクティブプレイ扱いされ、ノックバック・ガード硬直の減少等の利点がある。
略語では「直ガ」と呼ばれる事もある。

毅
『つよし』
【人物名】
初代GGからのストーリー用語。チップの師匠。ドラッグ漬けでジャンキーと化していたチップを更生させ、体術のみならず、人としての生き方、いたわりの心を伝授した男。数々の忍法を会得しており、チップが使う必殺技のほとんどが、毅により伝授されたものである。技の数々から察するに、忍者としてはかなりの高位ステータスを有している。
しかし、チップに数々の技を授けた直後に、何者かによって殺害されてしまう。それは、チップがドラッグのバイヤーをやっていたときに、元締めであった「組織の手によるものであった。」
そのあたりの描写は小説「ギルティギア ゼクス 胡蝶と疾風」に克明に描かれている。

ディガーループ
【ゲーマー関連用語】
テスタメントの必殺技。グレイヴディガーはふっ飛ばし能力が高く、相手が壁に当たった場合は、バウンドして長時間受身不能のまま跳ね返って来るという性質を持つ。これを利用してグレイヴディガー→通常技→グレイヴディガーという風に複数回グレイヴディガーを当てるコンボの事を指す。
例：ダッシュ→Kボタン→近Sボタン→HSボタン→グレイヴディガー→壁バウンド→近Sボタン→HSボタン→グレイヴディガー→屈Pボタン→近Sボタン→ジャンプ上昇中Kボタン→空中Sボタン→ジャンプキャンセル→空中Kボタン→空中Dボタン→空中グレイヴディガー

ディズィー
【キャラ名・初登場：GGX】



概要：ジャスティスの死後初めて現れた、独立した意志を持って行動できる完全体のGEAR。穏やかな性格だが、本人の意思に関わらずに発動する防衛機構は、凄まじい破壊力を有している。ソル＝バッドガイらとの激闘を経て、後にジェリーフィッシュ快賊団のメンバーとなる。
性格：GEARと人間の間に生まれたハーフ。生まれてから急速に成長し、外見とは裏腹に現在は満3歳。卓越した情報吸収能力を持ち、精神年齢的には人間における20歳のものを超えている。疎外されていたために、多少、人間に対して不信感を抱いてはいるが、素直で純粋な心の持ち主。自然や人間には愛を持って接し、争いを極端に嫌う。かといって、単なる平和ボケで終始することなく、人間の存在や環境破壊は自然サイクルの一環と考えた上で、自分を取り巻く世知辛い運命に抗している。
ストーリー：「悪魔の棲む森」にある洞窟で独りで生きてきた彼女は、ついに隠れ家を人間に発見され、篭城を余儀なくされてしまう。だが、幾度も襲撃しくてる人間たちに対してすら、彼女は決して大きな傷を負わせる事はなかった。しかし、その抵抗にも限界が近付いていた。そしてついに、ギアの力を持つ男ソルの、強大な力の前に敗北してしまう。その時、彼女の前に現れたのは、快賊団を率いるジョニーだった。長い孤独の末に、温かい仲間を手に入れたディズィー。彼女の現在の役割は、専らお使いと食事当番である。<<GUILTY GEAR XX より>>
GGXでは格闘ゲーム界のラスボスを逸脱する性格。

ディズィーは味噌汁
『ディズィーはみそしる』
【その他の用語】
GGXのアーケード版で隠しキャラクターであったディズィーを出現させるにはテストモードで「MISOSOUP（ミソスープ）」とパスワードを入力していたところから来ている。

テスタメント
【キャラ名・初登場：GG】



概要：育ての親であるクリフに深い恩義を感じていたテスタメントは、いつかその恩を返すべく、クリフの後継者になる決意をしていた。しかし、当時従事していた遊軍の任務中に、某先進国の計画に巻き込まれたテスタメントは、GEARに改造されてしまった。強靭な精神力のおかげで、意識や記憶までは奪われなかったものの、強制的に植え付けられた「人類抹殺」の命令には抗えず、人類に牙を向けたのだった。
性格：人のために何か出来ることがあれば努力を惜しみなく、自らを犠牲にできる心優しき青年。特に子供が好きで、率先して孤児たちを引き取り、その世話をしていたこともあった。博愛主義的な部分もあり、彼にとっては罪人に対してすら、罪を咎めることよりも、更正を促すことが優先される。勤勉で好奇心が強いが、暴力は激しく嫌っている。
ストーリー：前大会でのジャスティスの死亡により、本来の人格を取り戻したテスタメントであったが、積み重ねた業の深さは彼を苛み、人として生きることに絶望させていた。生きる目的もないまま、自暴自棄になって放浪していたテスタメントは、いつしか「悪魔の棲む森」と呼ばれる森へと迷い込む。そこで彼は、人里から離れて暮らしていたディズィーと出会ったのだった。彼女の話をなかば強引に聞き出すうちに、いつしか彼女を守るために戦う事が彼の存在意義となっていた。ディズィーが自分の居場所を見付けた今、テスタメントは独り何を思うのか。<<GUILTY GEAR XX より>>
死神をモチーフに製作されたキャラクター。名前は「遺言」や「遺書」の意味を持ち、初代GG・GGX共に中ボスとして登場する。

ですとろい
【その他の用語】
初代GGのみのシステム。一撃必殺技を決めたとき、メイのみひらがなで表示していた。

鉄アレイ
『てつアレイ』
【その他の用語】
家庭用GGXXのEXverチップの覚醒必殺技「破翼落鳳」で、クナイの代わりにたまに出現する。ダメージはクナイの2倍でお得。

デッドアングルアタック
【システム関係用語】
いわゆるガードキャンセル技。攻撃ガード中に前+Dボタンを除く攻撃ボタン2つ同時押しで、ガード硬直をキャンセルし、全身無敵になって反撃を行う。テンションゲージを50%消費する。無敵のある技を持たないキャラには、相手のラッシュから抜け出すのに重要な技となる。初代GGでは、決まった攻撃ではなくガード中に必殺技や覚醒技を入力することで発動できた。ゲージの消費なども無く、出し放題だったので正に殴り合いの喧嘩のような戦い方ができた。
これを業務用で採用すれば、プレイヤー間でリアル殴り合いがおきたであろう。

テンションゲージ
【システム関係用語】
GGXからの新システム。覚醒必殺技、デッドアングルアタック、ロマンキャンセル、フォルトレスディフェンスを使用するために必要なゲージで、画面下に表示される。最初はゲージの色が青、50%以上溜まると赤、100%溜まると金色になる。

電力ゲージ
『でんりょくゲージ』
【システム関係用語】
GGXX＃RELOADからの新システムで、新キャラクターロボカイだけのゲージ。
テンションゲージと似た機能だが、溜め方が異なる。溜め方は以下の通り。
①「座談カイ」（しゃがみ+Dボタン）で出す充電マットの上に立つと充電出来る。
②「カイ電波」で相手のテンション（電力）ゲージを吸収しても充電出来る。
③「痛カイ撃」のヒット時にも自己発電する。
その際の発電（ポーズ）は攻撃によってキャンセル可能。
④ コマンドリストに「電力対応技」とあるものは
1) ゲージのたまり具合で威力が異なる。
2) 使うとゲージを消費。
⑤ 方向キー前+HSボタンで廃熱できる。
なお、熱暴走（赤くなる）すると爆発し、ダメージを受ける。

特殊カラー
『とくしゅカラー』
【システム関係用語】
家庭用GGXのみ存在する。サバイバルモードを特定の条件でクリアすることで6色の特殊カラーを選択できる。なお、SPカラーとは異なり、キャラクターの性能等には何も影響しない。

特殊入力技
『とくしゅにゅうりょくわざ』
【システム関係用語】
初代GGから存在するシステム。GGX以降はダストアタック、デッドアングルアタック、足払いなど、必殺技ではないが、特殊な入力を必要とする技の総称。方向キーを特定の方向に入れながら攻撃ボタンを押すことで、通常技とは異なる技を出せる場合もあり、そういった技もまた特殊入力技という。初代GGの場合は後者を指す。

とんでっちゃえ！
【一撃必殺技】
初代GGのメイの一撃必殺技。相手を掴み、腕力に任せて相手を上空に放り投げる。それと同時に、相手の足元から虹が立ち昇り、クジラたちが垂直に上り、相手を昇天させる技。
当時はこの技のみ決めるとひらがなで「ですとろい」と表示されていた。



タ行

GUILTY GEAR

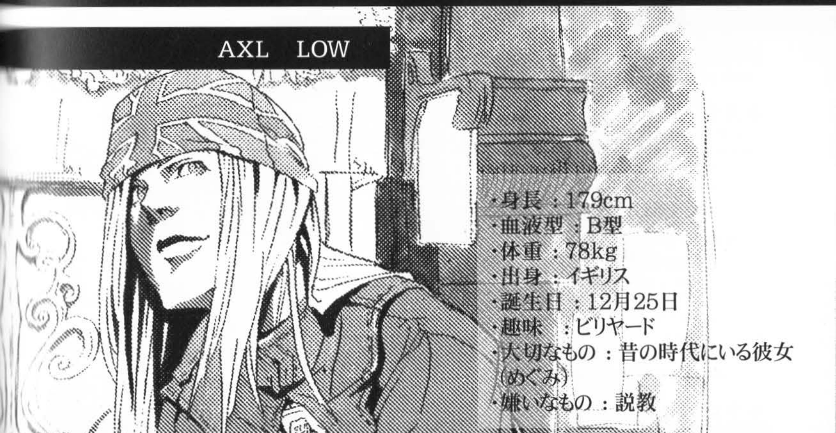
Terminological concentration

JOHNNY



- 身長：184cm
- 血液型：O型
- 体重：72kg
- 出身：アメリカ
- 誕生日：10月24日
- 趣味：いい女を探すこと
- 大切なもの：秘蔵のギターコレクション
- 嫌いなもの：洒落の解らない奴

AXL　LOW



- 身長：179cm
- 血液型：B型
- 体重：78kg
- 出身：イギリス
- 誕生日：12月25日
- 趣味　：ビリヤード
- 大切なもの：昔の時代にいる彼女(めぐみ)
- 嫌いなもの：説教



ナ行

- 身長：183cm
- 血液型：B型
- 体重：68kg
- 出身：壊滅前の日本
- 誕生日：1月1日
- 趣味：体を激しく動かすスポーツ、旅
- 大切なもの：信念、自由
- 嫌いなもの：天邪鬼、屁理屈

ANJI　MITO

ナ行

日本

『にほん』

【ストーリー関連用語】

極東に位置する島国。精神を重んじる独特の風習を有する、無二の文化圏を持つ国である。
20世紀には経済大国として栄華を誇ったが、21世紀を前にして起こった政局不安が要因となり、徐々に斜陽を迎えていった。

そして、ジャスティスに率いられたGEARが一斉蜂起した2074年、悲劇は起こった。大挙して押し寄せたGEARの総攻撃により、朝鮮半島、並びに日本列島は壊滅。この時より、地図の上から「日本」という名前は消滅してしまう。

GEARが日本を狙ったのはジャスティスの指示によるもので、これは日本民族が有する精神基盤が、超自然エネルギーに何らかの特異な反応を示し、それを危惧しての日本民族絶滅作戦であったと目されている。

現在、生き残った数少ない日本人は「コロニー」と呼ばれている保護区域に集められ、希少人種として保護されている。

ネガティブプレイ

【システム関係用語】

GGXからの新システム。相手に攻撃を当てないジャンプやバックステップを含む後方への移動などはネガティブプレイとしてカウントされ、一定数カウントされるとテンションゲージがゼロになる。

ネガティブペナルティ

【システム関係用語】

GGXからの新システム。消極的なプレイ（ネガティブプレイ）を続けているとDANGERと警告が入り、それでも続けていると発生する（画面にNEGATIVE PENALTYと表示）。テンションゲージが0になる、テンションゲージが溜まりにくくなる、気絶しやすくなるといったペナルティを受ける。

ネクロ

【名前】

GGXからの新規キャラクターディズィーの翼に依存した彼女の深層意識にある闘争本能が具現化したものとされている。

単独で意志を持ち、攻撃的な性格をしているが、あくまで主人であるディズィーに対する防衛にのみ行動する。その風貌はディズィーの覚醒必殺技「ネクロ怒った場合」で全身を確認できる。
性格上か役割上かは謎だが、ウンディーネと仲が悪い。

猫型ハンマー

『ねこがたハンマー』

【その他の用語】

ブリジットの初期コンセプトデザインでは、クリフの動きを土台にした全く別のキャラクターが存在した。そのキャラクターの持っていた武器がこのハンマーである。叩くたびに「ニャーニャー」と猫の声が出るとってもラブリーなものだったらしく、キャラクターの動きまで考えられていたが、没になってしまった。

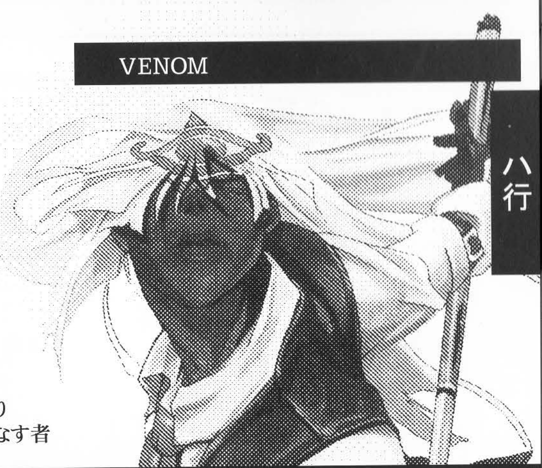
ノーベル

【名前】

ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー機械工学に秀でており、団の様々な設備の整備を担当。
ノーベルの作成した、パワードスーツの名前は「ノーベル拾重メカ」。その力は…いかがなものだろうか。

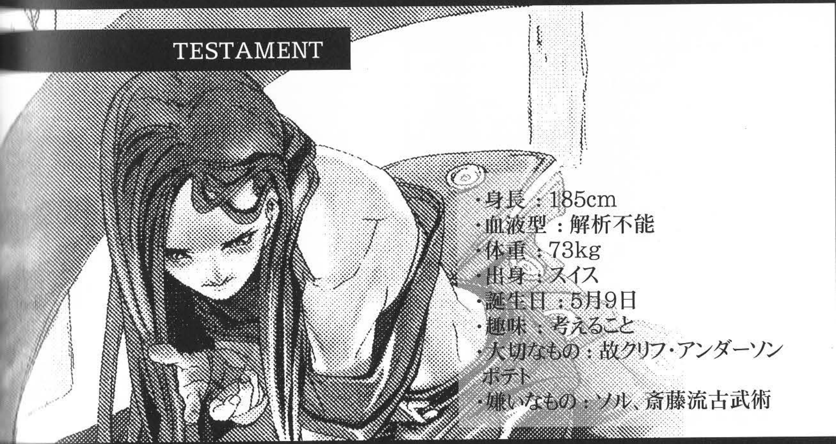


VENOM



・身長：179cm
・血液型：A型
・体重：66kg
・出身：アサシン(イギリス)
・誕生日：孤児なので不明
・趣味：読書、チェス
・大切なもの：ザトー、思いやり
・嫌いなもの：血、ザトーに仇なす者

TESTAMENT



・身長：185cm
・血液型：解析不能
・体重：73kg
・出身：スイス
・誕生日：5月9日
・趣味：考えること
・大切なもの：故クリフ・アンダーソン ポテト
・嫌いなもの：ソル、斎藤流古武術



・身長：167cm
・血液型：解析不能
・体重：56kg
・出身：不明
・誕生日：12月25日(仮)
・趣味：羽の毛繕い(?)
・大切なもの：育ての親、森の動物
・嫌いなもの：密猟者

DIZZY

ハ行

ハーディ
【人物名】
ドラマCD「ギルティギア　ゼクス　ドラマ　CD VOL2」にて、ソルに絡んだ度胸のあるセクシーお姉さん。

梅喧
『ばいけん』
『キャラ名・初登場：GGX』



概要：物心ついて間もなく、梅喧の居た施設は戦火にさらされ、その中で彼女は友人と両親、そして自らの片腕を失った。幼くして絶望の意味を知った彼女は、その記憶を克服する手段として、忘却ではなく「殺意」を選択した。その瞬間から、彼女はこの世に存在する全てのGEARを消し去る事を決意した。胸の内にあるトラウマ、それらすべてを消し去るほどの殺意……それが、梅喧を支える全てであった。

性格：男勝りで生粋の格闘家。ある目的のために自らが女であることを捨てている。頭に血が登りやすく、喧嘩っ早い。考えることより先に行動を起すタイプ。自分の主義主張に素直で、意見の対立するものには白黒がつくまで争わないと気が済まない。ただし相手のほうが筋が通っていると判断できればそれを認めることも出来る。

ストーリー：日本人施設が襲撃された時、彼女が燃え盛る炎で見たものは、肉塊に変わり果てた両親と友人の姿だった。その虐殺はGEARによるものであったが、彼女の網膜に強く焼き付いたのは、異形のモノたちに囲まれた一人の男の姿であった。その男は、炎とギアたちに囲まれ、幼い梅喧を静かに見詰めていた、その瞬間、彼女は直感的に感じたのである。「こいつが……倒すべき敵だ」と。

当時の記憶は薄れることなく彼女の中にあり続け終戦を迎えた今でも、「あの男」を追い続けている。殺意が導くまま、今日も梅喧の旅は続く。
<<GUILTY GEAR XX より>>
初期設定では浪人風のいでたちの男だった。

背徳の炎
『はいとくのほのお』
【ストーリー関連用語】
聖戦時代のソルの通り名。ジャスティスが、自分たちの使命に仇なす者として同族であるはずのソルをこう呼んだ。人類の間で知られている呼び方ではない。

背面攻撃
『はいめんこうげき』
【システム関係用語】
GGIのみの新規システム。Kボタン+Sボタンを同時に押すことで出来る背後攻撃は、振り向かずに背後を攻撃できる、というシステム共通技。

グラフィックが新規で追加されている為、各キャラクターの背面攻撃は、一度見ておくべきである。

バカモン
【その他の用語】
初代GGにおける、クリフの挑発。
収束させた覇気を怒号へと変換することで、石化した日本語のカタカナが相手を襲う。55分の1の確率で「ン」が大きくなり、ダウン属性が付加される。ガードされると跳ね返ってきて、自分にも当たるところがお茶目だ。

白堊館
『はくあかん』
【ストーリー関連用語】
小説「ギルティギア ゼクス 胡蝶と疾風」に登場した、A国大統領が常駐する館。一日を24分割しているテレビドラマなどを見れば判ると思うが、共和国元首を取り巻く舞台には、常日頃危険やスリルが山盛りである。無論ここでも同様にてんこ盛り。

爆殺首輪
『ばくさつくびわ』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。聖戦末期の混乱期、科学復興を掲げて誕生した、超巨大飛空挺を国領とする一大軍事国家ツェップ。

そこに従属する奴隷兵士達は逃走抑止用の爆殺首輪を着けられ、重い使役と死の恐怖に怯える日々を送っていた。

華堅
『はながた』
【ストーリー関連用語】
GGの世界の中国で1、2を争う大飯店。お店の方針は、金に糸目はつけず、いかに良質な食材を用意して、美味な料理を提供するか。
「妃悠麿」とは犬猿の仲。

ハムメーカー
【ストーリー関連用語】
小説「ギルティギア ゼクス 白銀の迅雷」に登場した高額賞金対象団体。

人体を生きたまま吊るし上げ、ハムのように切り刻む事からこの名前がついた。最後は不幸にもソルと対峙し、戦うもの、逃げる者問わず一人残らず消し炭にされた。

反ギア運動
『はんギアうんどう』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。ジャスティス消滅後、人々にとって、軍事利用を目的とした各国のGEAR保有説の噂がのぼり、民衆がやっと訪れた平穏を守ろうと、決起した運動。

バンダナ
【その他の用語】
アクセルが頭に巻いているもの。『天放石』モーションで相手に巻き付けちゃう事ができる、伸縮自在のスーパーバンダナ。

初代GG時の衣装変更前のアクセルのバンダナはチューリップが描いてある柄だった。

卑・泥獄墜法
『ひ・でんごくついほう』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。魔法科学論の進歩によって、多くの法術が生み出された。だが、法術を生み出すにあたり、想像もしえないハイスキルを簡単に得る法術も発見された。時の学者達はそれらを「システムが未完成のため、術者に対するリスク

（ウィルス性の被害発生や、後遺症）が起こる確率が非常に高い」という理由から封印することを決めた。それが卑・泥獄墜法である。
ザトーは自らの視力と引き換えに「影を操る力」を手に入れる。
ミリアも第六法「アングラ」を施され「髪を操る力」を手にしている。

百重鎌燃

『ひゃくえれんしょう』
【覚醒必殺技】
アクセルの覚醒必殺技。炎をまとわせた二刀鎖鎌で防御壁を作り、相手を牽制したところで、追い撃ちの鎖閃撃を放つ炎属性の技。と、解説するならば、ただそれだけの技である。というのも、この技、というよりアクセルは、本作中で唯一法力学の知識のカケラも持ち合わせていないキャラクター。
技自体の発火原理は厳密に解析されたわけではないが、少なくとも「武器に発火装置が付いている」等のギミックが施されているわけではない。この発火現象はアクセル自身が生まれながらに使える法力なのか、それともまた発火原理が法力以外の外因によるものなのかは謎に包まれている。

妃悠磨

『ひゅうま』
【ストーリー関連用語】
GGの世界の中国で1、2を争う大飯店。お店の方針は、愛情を持って調理することがいかに料理を食べる人に幸せを与える。
「華堅」とは犬猿の仲である。

ファウスト

『キャラ名・初登場：GGX』



概要：かつて彼は善良な心を持ち、世界最高と称されるほどの名医だった。しかしある日、通常では考えられない治療ミスを犯してしまい、患者の少女を死なせてしまう。その事件は彼の精神に大きなショックを与え、狂気に蝕まれた殺人鬼へと変貌させてしまった。筆舌に尽くし難い残虐な手段によって、数多くの罪無き人々が殺められた。そして彼は捕らえられ、次元牢へと投獄されてしまう。だが、前大会が開催された折、彼は釈放のチャンスを得る。その時手に入れたのは自由、そして本来の人格であった。
性格：不明。
ストーリー：善良な記憶を取り戻した彼は、今までの罪を悔い、自ら命を絶つと決意した。しかし今の自分にとって「死」は苦痛ではなく、むしろ「逃げ」にしか過ぎないことも十分理解していたため行動には移せないでいた。そんな苦悩の日々の中であの少女の死は自分の医療ミスではなく、第三者によって仕組まれた、計画的殺人であることを知る。彼は、真相をつかむまで謝罪を先送りし、「可能な限りの命を救っていく」事を新たな道として選んだのであった。
<<GUILTY GEAR XX より>>
ツッコミどころ満載の、丸ごと正体不明の医者。救済のために各地を放浪し慈悲の心とヒゲ、アフロを蒔き散らかしている。

ファニー

『キャラ名・初登場：GGPT』



ストーリー：自分の命を救ってくれた「Dr.ボルドヘッド」に恩義を感じ、彼の手伝いができれば…と医療の道へ進んだ看護士ファニー。ところが、肝心のドクターは行方不明。捜査の旅が始まった。
<<Guilty Gear Petit>>
意外と人気なので今後の再登場にも期待がかかる。

封炎剣

『ふうえんけん』
【武器】
初代GGからのストーリー用語。8つに分割された神器・アウトレイジの一部。炎の属性を持っており使用者の法力を集束して火力にコンバートする能力を有している。元は国連の厳重な管理の元に置かれていたが、聖戦時に聖騎士団に所属していたソル＝バッドガイにより強奪、以降彼が所有し、何処かへと持ち去られる。普通の人間には到底使いこなすことは不可能で、使用者には強靭な精神力と、封炎剣が放つパワーを制御できるだけの腕がなければならない。
なお、封炎剣を奪取したソル＝バッドガイはこの強力無比な剣を手足のように扱うことができたという。

封雷剣

『ふうらいけん』
【武器】
初代GGからのストーリー用語。8つに分割された神器・アウトレイジの一部。雷の属性を持っており、使用者の法力を集束し、電撃状にして放出する能力を有している。封炎剣と同じく、国連の厳重な管理の元に置かれていたが、聖騎士団の団長である天才剣士・カイ＝キスクが拝領することで、初めて主人を得ることになる。封雷剣も他の神器と同等に、使用者の法力を増幅して放出するブースターの役割を持っていた。
カイ＝キスクは封雷剣のポテンシャルを十二分に引き出し、数々の強力無比な技を己のものとしていった。卓越した剣技と精神力、そして封雷剣の力が合さった時、カイ＝キスクは間違いなく人類最強の戦士の一人となったのである。

フェービー

【人物名】
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー団内の会計＆記録担当。団員の中では比較的お姉さんタイプ。団内唯一の黒タイツと跳ね上がったモミアゲが特徴。

フォースロマンキャンセル

【システム関係用語】
GGXXからの新システム。効果は通常のロマンキャンセルと同じだが、テンションゲージ消費量が半分の25%で済み、空振り時も使用可能。
ただし、使用できる技と入力タイミングが限られている。また、飛び道具系の必殺技でも対応していたり、通常のロマンキャンセルと違って、攻撃が当たる前に入力することで、技をキャンセルしてフェイントに使えるという特徴がある。
通称：青キャン又は、FRC。

フォルトレスディフェンス
【システム関係用語】
　初代GGからのシステム。方向キーをガード方向に入力した状態（立ち、しゃがみどちらでも可）でDボタン以外の攻撃ボタンを2つ以上同時押しすることで出せる特殊防御（空中でも出すことが可能）。
発動時には緑色に光る。削りダメージを無効化、ガードレベルの増加を0にする、空中ガード不能技をガード可能など様々な特典がある。使用時間と状況に応じてテンションゲージを消費する。
初代では多少仕様が異なる。

フォルトレスディフェンスキャンセル
【テクニック】
　GGXからのテクニック。通常技の出際2フレーム以内なら、フォルトレスディフェンスで技の出掛かりをキャンセルできる仕様を利用した特殊テクニック。
　やり方はガトリングコンビネーション中の足払いに、フォルトレスディフェンスをかけるだけ（本来ガトリングコンビネーション中はフォルトレスディフェンスができないのだが、何故かガトリング中の足払いのみフォルトレスディフェンスが可能）。
このテクニックを応用すれば半永久連続技や極悪な連携を思いのままに作ることができる。

武装科学皇国ツェップ
『ぶそうかがくこうこくツェップ』
【ストーリー関連用語】
　初代GGからのストーリー用語。
聖戦末期に誕生した超巨大飛空挺国家。魔法科学の理論化により、既存の科学を廃することをきめた人類に異を唱え、科学復興を掲げた人々が、巨大飛空艇に集まって興った国。だが今では、その志も忘れられてしまい、奴隷制度を根幹とした独裁統治が行われていた。
　この事態を憂いた軍事教官・ガブリエルは、第二次聖騎士団団員選抜武道大会に乗じてクーデターを決行。当時、奴隷兵士として大会に出場していたポチョムキンらの強力を得て、独裁政治妥当に成功する。クーデター成功後はガブリエルが大統領に就任。
現在は当初の理念であった「科学復興」を掲げつつ、平和的自治を獲得している。

物理攻撃
『ぶつりこうげき』
【ストーリー関連用語】
　初代GGからのストーリー用語。聖騎士団内部の5小隊の名称。剣や弓などの武器によってGEARに対し物理的にダメージを与えることができる戦士系が集う隊。遠・中・近と距離によってさらに別れてくる。

フラスコ
【ストーリー関連用語】
　GGIからの新キャラクターA.B.Aの故郷。寒村から更に離れた山頂にある研究所。そこには、館の主である科学者がおり、人工生命体を作る事に生涯を費やしていた。

ブラッカード社
『ブラッカードしゃ』
【ストーリー関連用語】
　小説「ギルティギア ゼクス 白銀の迅雷」に登場した英国の製薬会社。GG世界における薬剤のほとんどを開発・販売している。社長シーバスとその周囲の人間の暴走により不正が発覚。

ブラックテック
【ストーリー関連用語】
　初代GGからのストーリー用語。旧世界技術のこと。膨大な力ゆえに禁止された科学（兵器）旧世界技術でメジャーなものは「銃」「CD」等。

ブリジット
『キャラ名・初登場：GGXX』



　概要：ブリジットは大富豪の家庭に生まれ、英才教育を受けて、礼節極まるお嬢様として育てられた、男の子である。
「男児の双子は、その地に禍をもたらす」という迷信が信じられているその村では、双子の弟は始末するか、里子に出す決まりになっていた。しかし、その境遇を哀れんだ両親によって、ブリジットは性別を隠され、女の子として育てられる事になった。
　性格：大ざっぱでおっとりとしており、いわゆる天然ボケに近い。基本的に楽しいことが好きで、見かけによらず過激な行動が目立ち、周りに迷惑をかけることも多い。しかし、当の本人は自覚しておらずいつも幸せそうである。その性格は、そもそもは両親に心配をかけまいと努力した結果であり、ヨーヨーを始めたのも「自分は幸せである」ということをアピールするためである。
　ストーリー：両親に心配をかけまいと明るく努めるブリジットだったが、自分が幸せを主張すればするほど、両親が心を痛めている事に気が付く。
根本的な解決法として、自分が男として生き、迷信をくつがえすような富を村にもたらさなくてはならない、という結論に達した。
そのとき、ある賞金首の手配書が目に入ったのである。ブリジットは固い決意を胸に、静かに靴紐を縛るのだった。ディズィーの懸賞金がすでに処理されてしまっている事を、この時まだ彼は知らない。
<<GUILTY GEAR XX より>>
世の中に新しい萌え属性を確立したキャラクター。キャラクター人気は高い彼だが、某お茶汲みキングは海外雑誌の取材の際に、「アメリカ人のファンはブリジットが　男という真事実に落胆した」という意見に対して「自分を含めて日本人は病んでいますから」と答えた。

振り向き
『ふりむき』
【システム関係用語】
　GGIからの新規追加システム。従来の対戦格闘ゲームでは、キャラクターの位置が入れ替わった際自動的に対戦相手側に向き直る。
しかし「GGI」では、最大4人が入り乱れて戦うため任意に振り向くための振り向きボタンが用意されている。

フレデリック
【人物名】
　初代GGからのストーリー用語。
2016年にGEAR研究の人体実験第一号被験体となった男。改造後に研究所を脱出し、人間の姿を保つためにGEAR細胞抑制装置を開発する。
　その後、フレデリックは老いることなく半永久的な生体活動を強いられる存在となり、名前を変えて、研究の首謀者である「あの男」を追い続けることとなる。
　人類がGEARと対等に戦う手段として、超兵器「ア

ウトレイジ」を開発するなど、GEAR撲滅のために尽力。2016年の改造に端を発し、GEARと人類の全面戦争を生き残り、彼は2180年現在も生体活動を続けている。

「あの男」を追い詰めるその日まで、彼の心には安息の日は訪れないのだ。

ディズィーの個別ストーリーでは、100年後には識別コード太陽として現役のようである。又、この時代には第三次聖騎士団が存在したりとはるか未来の話のようである。

プロトタイプ

【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。
ソル＝バッドガイのことを指して、ジャスティスが死ぬ直前に放った言葉。

世界初の自立型GEAR第一号として生誕したはずのジャスティスであったが、自分を倒した男を前にして「プロトタイプ」の存在に気づく。

ジャスティス生誕の60年前、すでに自立型GEARとして作り上げられた「プロトタイプ」が存在していたのである。

ソル＝バッドガイとプロトタイプ、この言葉を結びつけるもの。それが、すべての悲劇の始まりだったのである。

ヘヴィだぜ

【セリフ】

ソルの常用セリフ。しんどかったり、面倒くさい時などに、思わずこぼれる。いつごろ彼の中で流行りだした言葉なのかは不明。

ヘラクレスエンジン

【その他の用語】

ロボカイに仕込まれていると言うスーパーエンジン。その詳細は………。
ヘラクレスオオカブトムシ。ロボカイが感電状態の時にシルエットで確認することができる。
一般に、力の単位を馬力と表現することがあるが、ロボカイの場合は虫力で表現するのだろうか。
カブトムシにスイカが必要かどうかは不明。

ベルナルド

【人物名】

元聖騎士団団員で現在はカイの執事。カイの持つ聖騎士団のメダルで通信し合う。各国から送られる情報から犯罪組織の実態を把握する分析者でもある。また、カイの若い思考を諌めたり、ティーを酌んでくれたりと、カイにとってはある種、親にも似た存在感を持っている。

変則ダッシュ

『へんそくダッシュ』

【テクニック】

梅喧が空中ダッシュ直後にジャンプダッシュを出す事ができるテクニック。

咆哮返し

『ほうこうがえし』

【技】

クリフの必殺技。竜族の咆哮は天にも届かんというほどの巨声で、人々に恐怖心を与え戦闘意欲を根こそぎ刈り取っていった。クリフは浮き足立った団員の士気を取り戻すために竜を畏怖させるような技が必要だった。

その為、様々な文化の技を学習、吸収していった。その中でも特異だったのが「気」の存在だった。
式として成り立つ他の属性とは違い、精神面に強いつながりを持つエネルギーが攻撃手段として用いられることに興味を引かれたのだ。
中国から来たと思われる団員に基本から学習していき、その結果クリフは欧米間で初の気の使い手となった。その技が「咆哮返し」であり、クリフの狙い通り竜の咆哮をもかき消す勢いで、圧倒的な威力を誇っていた。

ちなみに現役時代には、初代GG中の「チャージアタックレベル3咆哮返し」を連発できたという。

法支援

『ほうしえん』

【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。聖騎士団内部の5小隊の名称。攻撃や防御、回復などの援護を任されている部隊。主に直接的な戦闘を行うのではなく、戦況に合わせて部隊に最善の環境を提供する。また空中戦時の浮遊陣などで多人数をサポートしていたのも彼らである。

法術

『ほうじゅつ』

【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。聖騎士団内部の5小隊の名称。法力によって攻撃に集中する攻撃班。法の属性別にそれぞれ班が分かれている。

法力

『ほうりき』

【ストーリー関連用語】

初代GGからのストーリー用語。魔法科学論に基づく超自然エネルギー、法力は「火」「雷」「水」「風」「気」の5属性に分かれている。20世紀出身のアクセルは、法力学の知識無しで火属性の法力を行使する。

ホーミングジャンプ

【システム関係用語】

GGXからの名称。ダストアタックヒット時に、方向キー上を入力しておくことで出る特殊なジャンプ。ハイジャンプ同様に青い残像が表示され、浮かせた相手を自動的に追尾する。ただし、こちらはハイジャンプと違って2（3）段ジャンプが可能。

ポチョムキン

『キャラ名・初登場：GG』



概要：超巨大飛空挺を国領とする軍事国家ツェップ。この時代において、唯一科学文明を保持しているこの国で、ポチョムキンは奴隷兵士として雇用されていた。彼は同僚の兵士たちを人質に取られ、上官に強要されて、前大会へと出場させられていたのだ。不本意な戦闘を強いられる彼であったが、この命令の裏ではクーデター計画が進められていた事を知り、平和的自治を取り戻す事に成功するのであった。

性格：誇り高く、誠実な心の持ち主。威圧さえ放つその巨漢からは想像もつかないが、自然を富に愛する優しい人柄である。何よりも義を重んじ、自分の痛みは耐えられても他人の痛みを見過ごすことができず、逆境や圧力に対し真っ向から立ち向かう。決して、悪意を持って人を傷つけるためにその拳が

振るわれることは無い。

ストーリー：前大会で国政の浄化と、自由の身を得ることに成功したポチョムキンは、その後も国の治安維持に貢献していた。そんなある日、ポチョムキンにガブリエル大統領（元教官）から、再び隠密作戦の命が下る。現在賞金首となっている「GEAR」を、賞金稼ぎたちの手から保護し、ツェップに連れ帰るという内容だった。結局、ポチョムキンが接触する前に、目標のGEARは自分の居場所を得ていた。結末を黙認するガブリエルの態度に、彼も倣うことにしている。<<GUILTY GEAR XX より>>

開発当時はアニメのロボットのようにホバーダッシュすることもできた巨漢キャラ。開発者サイドでは巨漢というより「上半身が異常にデカい」キャラを作りたかったとのこと。

ボヘミアン

【武器】

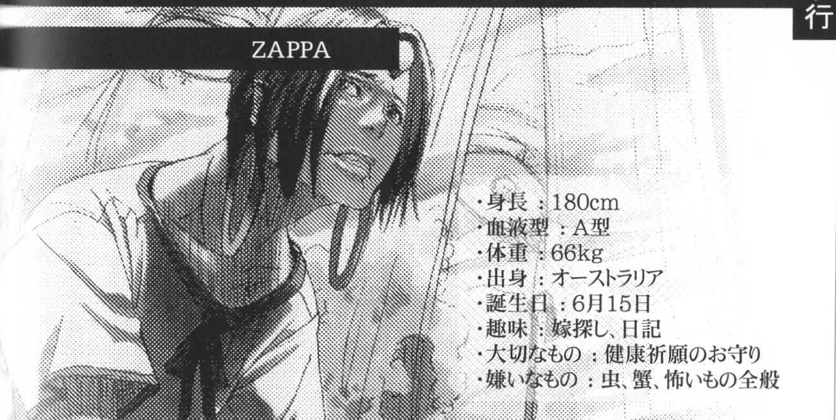
メイは設定当初「ボヘミアン」という大型のマサカリを肩に担いでいた。





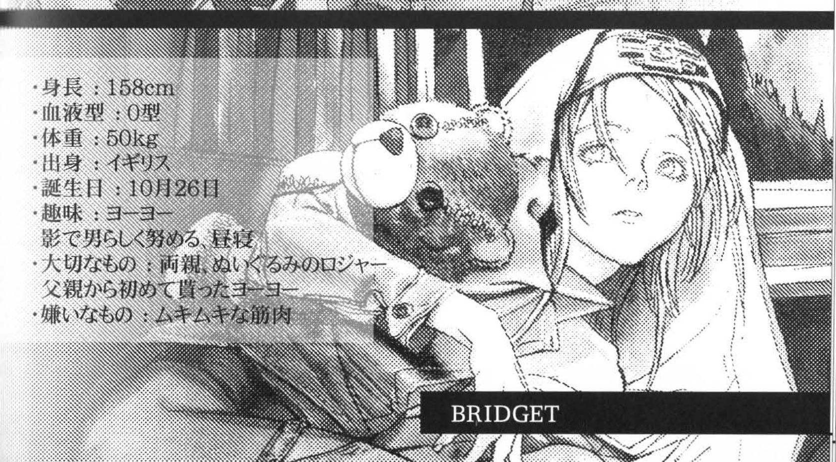
SLAYER

・身長：185cm
・血液型：解析不能
・体重：70kg
・出身：トランシルバニア
・誕生日：10月31日
・趣味：HAIKU、勝負事、人間観察
・大切なもの：シャロン
・嫌いなもの：ロマンを持たない人間



ZAPPA

・身長：180cm
・血液型：A型
・体重：66kg
・出身：オーストラリア
・誕生日：6月15日
・趣味：嫁探し、日記
・大切なもの：健康祈願のお守り
・嫌いなもの：虫、蟹、怖いもの全般



・身長：158cm
・血液型：O型
・体重：50kg
・出身：イギリス
・誕生日：10月26日
・趣味：ヨーヨー
影で男らしく努める、昼寝
・大切なもの：両親、ぬいぐるみのロジャー
父親から初めて貰ったヨーヨー
・嫌いなもの：ムキムキな筋肉

BRIDGET

マ行

マーチ
【人物名】
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー団員の中では最年少。まだ言葉も喋れない子供で、丈の合っていない服をずりずりと引きずりながら歩く。
凶悪な目つきのペンギンのぬいぐるみを気に入っていたり、人が圧死するのを喜んだり、色々な意味で将来が期待できる。

マッドオペレーション
【覚醒必殺技】
Dr.ボルトヘッドの覚醒必殺技。どこからともなく取り出した診察台に相手を寝かせ、ひたすら手術しまくる摩訶不思議な技。一見すると、単なるイロモノの技として流されがちだが、実はこの技、初期GGではボルトヘッドにしか使うことができない「物質転移」「空間彎曲」という超超超高難易度の技術が使われているのだ。白衣と診察台を呼び出すための「物質転移」、またそれをボルトヘッドの脇の下から出現したように演出するために「空間彎曲」を巧みに組み合わせてある。過去に世界最高の医師として彼の名を知らしめたのは、他でもないこの能力が秀でていたためである。

魔法科学論
『まほうかがくろん』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。人類は森羅万象のシステムを解明、それらすべてを扱う手段が理論化された。これによりエネルギー問題が解決され、地球環境を汚染する原因である、従来の科学を廃止することが世界規模で決定された。だが、理論発見者は公表されていない。

マレーネ
【武器】
イノの大切なモノの一つ。イノの持つギターの愛称で、イノ曰く二番目に大切らしい。ただ、大切なギターで人を殴るのはどうかと思うが…。

ミスキャン
【テクニック】
GGXの新キャラクター ジョニーの必殺技「ミストファイナー」の構えをHSボタンでキャンセルするテクニック。コレを使い分ける事により、ジョニーの戦略に深みがでる。

ミストファイナー（メイ）
【技】
メイの必殺技。自らの腕を軸として、イカリをプロペラのように回す、といった非常に原始的な攻撃。技には元があり、その使い手は、メイの意中の人であるジョニーなのだ。とはいっても本家「ミストファイナー」はこのような単純な攻撃ではない。幻影博文派燕月剣の奥義であり、瞬時に幾重にも切っ先を繰り出すという高速剣のことを指しているのだ。ジョニーがこの技を出す際によく「雲張師範直伝」とつぶやくのを聞いて、初代ＧＧでメイは「ジョニー直伝」などと教えられたこともなければ技自体もまったく威勢を上げているが、別物である。

ミッションモード
【システム関係用語】
家庭用GGXXの追加新規モード。様々な制限が課された中で、与えられた課題を果たすことが目的。ミッションは全部で50問あり、クリアしていくことで、イラストCGを入手することが可能。
ちなみにこのモードでは、キャラを選択することはできず、各ミッションごとに使用できるキャラクターが決められてる。

御津　闇慈
『みとあんじ』
【キャラ名・初登場：GGX」



概要：御津闇慈は滅びし日本人の血を純粋に受け継ぐ者であった。この時代の日本人は存在そのものが貴重であり、世界的な保護を強いられていた。つまり、一般の人間としての扱いは受けられないのである。現存する数少ない「日本人」には、その体制を受け入れる者と拒絶する者がおり、闇慈は後者であった。彼は身の保全よりも現状の自由を得たかったのだ。
性格：格闘スタイルは、「舞」を機軸とした華麗なる技の元に構成されているが、理屈よりも、直感に従って行動する熱血漢タイプ。動と静を混在させるキャラクター。直情的で、後先を考えない行動が目立つが、楽天家のそれとは異なり、単順に深慮が足りない。
特別に正義感を振りかざしたりはしないが、曲がったことや納得いかないことに対しては、反発の感情をあらわにする。しばしば、人を小馬鹿にしたような態度をとるが、彼なりの愛嬌である。
ストーリー：数十年前、日本は異形の侵略者たちにより壊滅に追い込まれた。その侵略者たちは、たった一人の「ある男」により生み出されたと言われている。闇慈は、日本壊滅の元凶ともいえる「あの男」の手掛かりを追って旅を続けていた。
しかし、その動機は憎しみを持って復讐を果たすためではない。彼なりに「あの男」を追う目的があったのだ。
自らの人種を偽り、闇慈は今日も旅を続けていく。その先にあるものは、無明の闇に包まれた明日だけであった。<<GUILTY GEAR XX より>>

ミリア＝キャリー
【人物名】
ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズVol.1」にて、ミリアが、スレイヤーに名乗った名。何故、ミリア＝レイジと名乗らなかったのかは、謎。

ミリア＝レイジ
【キャラ名・初登場：GG」



概要：幼少時に両親を失ったミリアは、アサシン組織に引き取られ、髪の毛を使った暗殺術をたたき込まれた。しかし、彼女の中のわずかな善意が罪無き人々を殺すことに抵抗を感じさせ、組織を脱退、逃亡の身となる。追われる身となった彼女は、逃げ続けるよりも組織を壊滅させた方が生存の可能性が高いと判断し、ジャスティスが企てた大会に出場。同じく大会に出場していたザトーとの対決により、壊滅計画は成功したのだった。
性格：無口で冷ややかな性格。何事にも興味が無いかのごとく冷静な反応。暗殺組織の中で育った為

か、彼女自身、「女性」であるということに、意識もデメリットも感じていない。基本的に損得勘定で物事に判断を下し、その決定に迷う事は少ない。まるで機械の様に思考する。しかし、完全に人間らしさを失っているわけではなく、自らに染み付いた排他的思考を本来の自分が否定し、苦悩する事もしばしばある。

ストーリー：ついに彼女は、人並みの平和な生活と自由を手に入れた。そして、新しい生活の中で、ミリアは次第に人間らしさ、女性らしさを取り戻していった。しかし、彼女の中には拭い去ることのできないわだかまりが残っていた。それは、ザトーに対しての思いである。生き延びるためとはいえ、組織の中で目をかけてくれた「師」を再起不能へ追いやった事への罪悪感…。そして、ザトーが再び自分の前に現れるのではないかという恐怖。それらが入り混じり、ミリアの中で複雑な感情を形作っていった。苦悩の末、彼女はザトーにとどめを刺す決意を固め、旅に出る。そして、彼が自ら召還した影に支配され、ついには絶命した事を知るのだった。
<<GUILTY GEAR XX より>>

無敵/無敵時間
『むてき/むてきじかん』
【ゲーマー関連用語】
呼んで字の如く、いかなる技も受付けない状態のこと。本作では、一部の必殺技、覚醒必殺技、一撃必殺技の出始め部分、デッドアングルアタック（攻撃が出るまで）、ダウン復帰（ダウン復帰をしてから一定時間）、ダウンしてから起き上がるまで（追い打ちを喰らっていることが前提となる）が無敵となっている。

メイ
【キャラ名・初登場：GG】



概要：幼くして身寄りを無くした彼女は「快賊」ジョニーに拾われ、メイと名づけられた。義賊として活躍する荒々しい生活の中、彼女はジョニーの内にある優しさと包容力に魅せられ、恋愛感情を抱くようになる。以来、彼女の人生の全ては、ジョニーの為に捧げられるものとなった。

性格：明瞭快活、いたずらが好きな元気な女の子。加えて憧れの異性（ジョニー）を中心に物事の価値を測る恋愛暴走狂である。そんな乙女チックな心中とは裏腹に、外見からは想像も出来ない怪力の持ち主で、イカリさえも片手で軽々と持ち上げる。思考は子供っぽく、わがままを言い出したら誰も押さえつけることが出来ない。

ストーリー：前大会でジョニーとの再会を果たした彼女は、毎日が幸せに包まれていた。近付くジョニーの誕生日に、日ごろ世話になっているお礼も兼ねて、クルー全員で贈り物をする事になった。が、募る想いも暴走気味なメイは、「クルーの一員」ではなく「一人の女性」として、個人的にプレゼントを贈りたかった。
そのためには、先立つものが必要…。そこで彼女が目を付けたのが、GEARにかけられた「賞金」であった。ところが肝心のターゲットであるはずのディズィーは、いつの間にかジョニーが快賊団に迎え入れてしまっていた。いい妹分ができて、メイもまんざらではない様子ではあるが……。
<<GUILTY GEAR XX より>>
開発者曰く当初は「スピードの速い、怪力キャラ」を目指そうとしたが、いつのまにかこうなってしまったらしい。

メイと愉快な仲間たち
『メイとゆかいななかまたち』
【一撃必殺技】
メイの一撃必殺技。ジェリーフィッシュ団の全員（ジョニー以外）を召喚（？）する。出現する団員は、相手キャラクターを踏みつけながら移動する。またGGXX以降の対ディズィー戦を除く戦闘で、一撃必殺技を使用した場合、ディズィーも出演する。

メイの空中浮遊
『メイのくうちゅうふゆう』
【ゲーマー関連用語】
メイが「レスティブローリング」を相手にガードもしくはヒットさせ、ロマンキャンセル→フォルトレスディフェンスを行なうと、「レスティブローリング」の進行方向にメイが飛んでいく。

目押し
『めおし』
【ゲーマー関連用語】
タイミングよくボタンを押して通常技を繋げるテクニックのこと。ボタンを押すタイミングは技によって異なるが、連打などでは繋がらないことが多く、かなりの難易度を誇る。ただ、本作の場合はガトリングコンビネーションという通常技の特殊な繋ぎが存在するため(若干の猶予しかない目押しとは異なり、入力受付時間が長いため適当にボタンを押しても繋がる) 目押しを使う機会はあまりない。
ガトリングルート以外でのコンビネーション時に使われるが、よほど発生後の硬直が少ない技でないと、繋げる事はできないだろう。

メガデス級
『メガデスきゅう』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。聖戦時におけるGEARのレベルを表した単位の一つで、都市一つを壊滅させる程の破壊力を持つGEAR。

めぐみ
【人物名】
アクセルが20世紀のイギリスに残してきた彼女。アクセルの帰りを待ち侘び、いつまでも待っている……かどうかは定かではない。

ヤ行

屋台のローン
『やたいのローン』
【セリフ】
ジャムが敗北を喫した時の台詞にこぼれる「屋台のローン」。店をたちあげる資本を借り入れたのだろう。返済のために賞金首であるディズィーと対峙するが、500000ワールドドルほどの大金はいらないと思われる。
結果、優勝はしてないのに賞金をせしめた彼女だったが、未だに巨大な店が立つ気配がないのは、自らの荒い気性とデタラメな交友関係の因果によっ

て店がしこたま大破するからである。

山田さん
『やまださん』
【名称】
GGXから新規に登場。メイの覚醒必殺技として突撃してくるピンクのクジラ。地上はもちろん、建物の中や空の上で戦っていてもどこからともなく助けに来てくれる頼れるクジラ。
そういった意味で、メイの召喚能力は優れているのであろう。いや、山田さんの努力の賜物なのだろうか…。

輸血パック
『ゆけつパック』
【システム関係用語】
A.B.A使いなら誰でもご存知。使用して諸刃モードにしたり、回復したりするため、輸血パックの使い方次第でいくらでも、戦局が左右されるという。厳密に言うと血ではなく、ホムンクルス用の養分を運ぶ体液である。豆知識として…かさぶたを作る能力に関しては人間のそれよりも優れておらず、アバは全身を包帯で補強する必要があるのだ。

ユニオンジャック
【その他の用語】
英国を象徴するシンボルであり、国旗でもある。シリーズを通して、アクセルのトレードマークの一つである。

よろけ
【システム関係用語】
GGXXから追加された特殊なやられ状態を指す新システム。特定の技を当てることによって誘発でき、通常のやられ状態とは異なり、硬直時間も長く、投げることが可能となっている。

ラ行

ライン移動
『ラインいどう』
【システム関係用語】
GGIのみの新規システム。ライン移動はHSボタン+振り向きボタンという入力で発生し、別ラインに移動することが出来る。

ライン飛ばし攻撃
『ラインとばしこうげき』
【システム関係用語】
GGIのみの新規システム。ライン飛ばし攻撃はSボタン+振り向きボタンを入力する事で、地上ヒット時に相手を別ラインに飛ばすことができる。

ラオウ
【名称】
GGXXに登場するザッパに憑依する悪霊のひとつ。王者の風格を備えた鎧剣士の最強霊。東方の覇王霊と思われる。体が雷エネルギーでできている。生前はかなりの武勇伝を持つ勇士だった。

ラストシェイカー
【技】
ミリアの必殺技。硬化した髪をランスのように変化させ、連続速射する攻撃。近距離において相手の行動を牽制することを目的としているが、意外にも高威力を秘めており、まともにヒットさせれば大ダメージを追わせることができる。彼女の持つ伸縮硬軟自在の髪の毛は、長年の修行の末に受けた恩恵でもなければ、一部の非凡な人種が生まれながらに備えている特殊能力でもない。これはすべて禁呪、
卑・泥獄堕法、第六法「アングラ」によるものである。
ちなみに、タイトル毎に若干見た目も内容も異なる。GGXのみ連射された髪の中に薔薇の模様が垣間見える。

ランク
【ストーリー関連用語】
家庭用GGXXのストーリーモードで終戦管理局が定めた、キャラクターの危険度である。
上はディズィーのS++ランクから、下はブリジットのDランクまで発表されている。

リーチ
【ゲーマー関連用語】
通常技や必殺技などの判定の長さのこと。
「ファウストの攻撃は全体的にリーチが長い」
「チップはスピードこそ有るものの通常技のリーチはそれほどない」などといった使い方をする。

リープ
【人物名】
ジェリーフィッシュ快賊団メンバーの料理長。通称リープおばさん。その破壊力はGG世界NO1とウワサ。

リバーサル
【システム関係用語】
起き上がりに技を出すこと。無敵時間のある技を出せば、無敵→無敵となるため相手の起き攻めを切り返す手段として有効。ただ、起き上がる瞬間の特定のタイミングで入力しないと、仮に無敵時間がある技を出しても無敵→無敵とならないので注意。

略
『りゃく』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。聖騎士団内部の5小隊の名称。GEARとの戦いは、基本的に全面衝突なのだが、戦況をみて、各隊に適切な指示を送るための統率部隊。守護天使の直属と言える。

レイヴン
【名前】
小説「ギルティギア ゼクス 白銀の迅雷」に登場したあの男の側近のひとり。
その風貌は、銀髪で体のあちこちから棘が生えており、体が常に半透明、向こう側が透けて見える。額から後頭部にかけて巨大な針が貫通している。
空間の法術に長け、強力な再生能力も持つ故に不死である。

レオパルドン
【キャラ名・初登場：GGI】



GGIのアーケードモードのサバイバルレベルに応じて出現するボスキャラで、口の中にいる犬、謎の魔術師が弱点になっている。
家庭用GGIでは一定の条件を満たすと使用可能となっている。

レオン＝マイニング
【人物名】

ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズVol.1」で登場。本人曰く、「この国を憂う者。」ミリアを一撃で眠らせる程の実力をもつ。

連打キャンセル
『れんだキャンセル』
【ゲーマー関連用語】

同じ通常技を連打することによって、技の戻りモーションをキャンセルするシステムのこと。出がすばやく、連打が効く通常技（チップのPやKなど）には大抵備わっている。
なお、ガトリングコンビネーション扱いにはならないため、同コンビネーション中でも連打キャンセルは可能。

ロジャー
【名称】

ブリジットの大切なモノの一つであり、ヨーヨーから変化するクマ。愛らしい外見に反して声は野太い。さらに、巨大化したりノコギリを内蔵していたり、炎の自転車「キルマシーン」に乗るなど、非常に素敵な熊さん。二人称は「うぬ」。
「おまえＧＥＡＲだろう」とツッコムと、八つ裂きにされるので、気をつけよう。
大人気のあまり（？）人形は何種類も出ている。

ロボカイ
【キャラ名・初登場：GGXX】



性格：主人（博士）に忠誠を誓うふりをして、その実まったく言うことを聞かないという自己中心的でわがままな性格。かといって冷徹で無慈悲なわけでもなく、どことなく愛嬌のある、きわめて人間味のあるものである。
ストーリー：某組織の科学者が、かねてから開発していた人型兵器のデータサンプルとして、前大会や聖戦時に活躍していたカイを監視し、そのデータを元に完成させたのが、「ロボカイ」である。完成時期は前大会終了直後。今回は戦力としてどこまで通用するかの実験であり、騒ぎに参加するように命じられたが、あちこちで寄り道をしてきた為に事件の解決までに間に合わなかった。
<<GUILTY GEAR XX #RELOADより>>
意外に女好きで、ミリア、梅喧、ディズィーが好きなようだ。

ロボカイII
【キャラ名・初登場：GGI】



家庭用GGIからの新規モード「GGブースト」のステージ1～4のボスとして登場したロボカイの量産型ロボット。　同タイトルの新規追加モードの1つ「ロボカイファクトリー」では能力・技などをエディットできるキャラクターとして登場。

ロボしりとり
【ストーリー関連用語】

ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズVol.1」参照。喧嘩をしているかと思えば、何故かそのままシリトリに移行する高度なテクニック。
「ずんぼろぼーず」等の名セリフが飛び交う。

ロマンキャンセル
【システム関係用語】

GGXからの新規追加システム。特定の技動作中にDボタン以外攻撃ボタン3つ同時押しで発動するシステム（テンションゲージを50%消費）。ボタン3つ同時押しした時点でその技を強制的にキャンセルするという特性を持っており、発動時には赤く光るようになっている。なお、ロマンキャンセルできる技は打撃技に限る（一部例外もあり）。



GUILTY GEAR

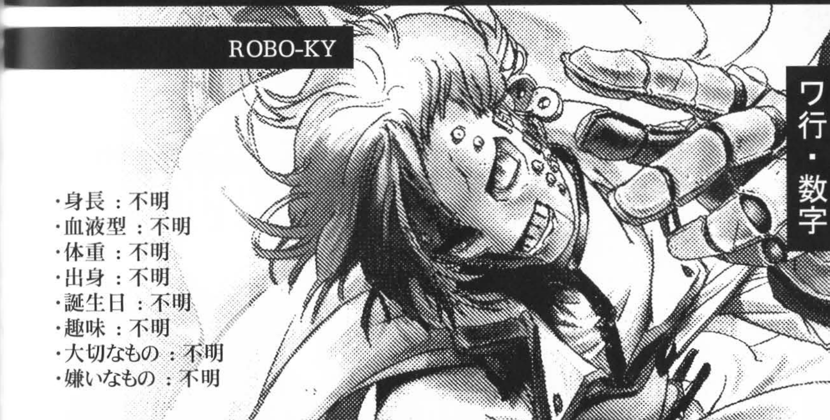
Terminological concentration

I-NO

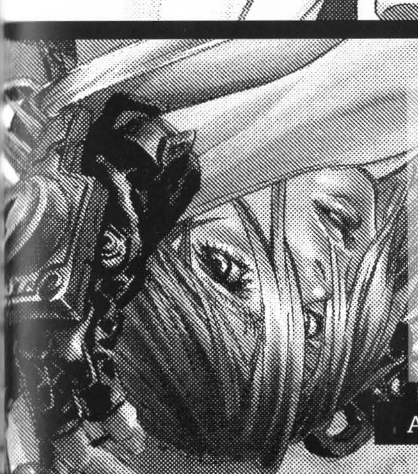


・身長：165cm
・血液型：AB型
・体重：46kg
・出身：不明
・誕生日：11月25日
・趣味：楽しいことならなんでも
隠語しりとり、焦らすこと
・大切なもの：一番目はヒミツ
マレーネ、若さ
・嫌いなもの：自分を楽しませられない
人間、牛乳

ROBO-KY



・身長：不明
・血液型：不明
・体重：不明
・出身：不明
・誕生日：不明
・趣味：不明
・大切なもの：不明
・嫌いなもの：不明



・身長：174cm
・血液型：水銀の混じった得体の知れない
液体（輸血時は普通の血液が必要）
・体重：34kg ・出身：フラスコ
・誕生日：判らない
・趣味：世界観察・怨み手帳をつける
余生の計画を練る（いつも皮算用）
・大切なもの：パラケルス、自分鍵の形状
のモノ全般、「もったいない」と思った ものが大切になる
・嫌いなもの：「もったいない」ことを
する人間、恋敵と思しきもの、友達想いではない人

A.B.A

ワ行

ワールドドル
【ストーリー関連用語】
GGの世界設定における通過の単位。地域によってはＹＥＮという単位も使用される。ディズィーにかけられた懸賞金は500000W$。尚、現在の通貨に換算して1W$は100円くらいだと思われる。

数字

100万ドルの笑顔
『100まんドルのえがお』
【セリフ】
アクセルのチャームポイント。アクセルVSアクセル後に聞くことが出来る。この不況不況と叫ばれている世の中、えらくバブリーな笑顔である。

2段ジャンプ
『2だんジャンプ』
【システム関係用語】
初代GGから存在するシステム。空中でさらにジャンプすること。滞空時間を伸ばしたり、着地のタイミングをずらすことが可能。なお、ハイジャンプ時は2 (3) 段ジャンプはできない。

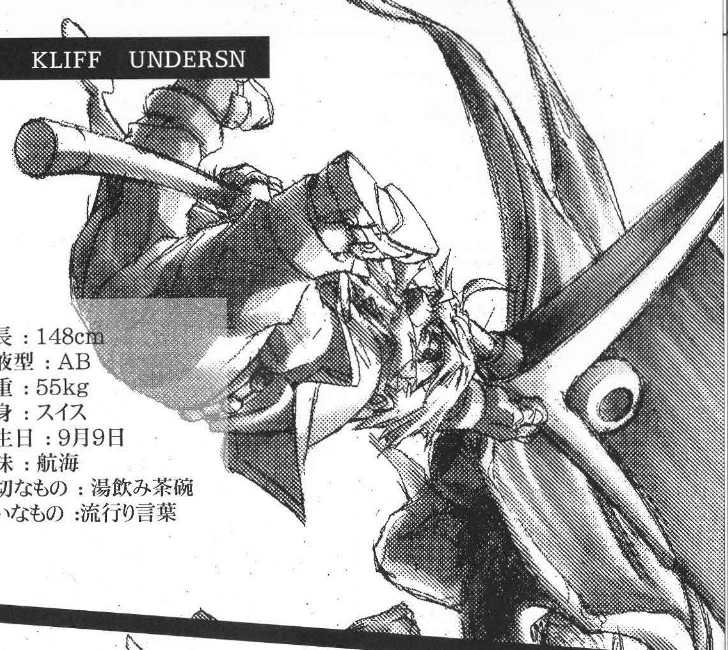
3段ジャンプ
『3だんジャンプ』
【システム関係用語】
2段ジャンプ中に再度ジャンプすることで、更に上に滞空時間を伸ばし、着地タイミンプをずらす事が可能で、初代GGでは、ジャスティスのみが、GGXではディズィー・チップが使用可能だったが、GGXXからはチップとジャスティスしか使う事ができない。

50%くらいか…
【セリフ】
ソルの一撃必殺準備のセリフ。
あの状態で50%ならば、ことあるごとに「フルパワーだ！」と叫ぶ青年の立場がない。追記しておくと、ソルの50%はヘッドギアを付けた状態でのマックスを想定している。封印が解かれた時のソルはどんな状態になってしまうのだろうか。

9ボールゲットだ！
【セリフ】
「9ボール」とは、ビリヤードでは最も一般的なゲームのルール。1番のボールから順番にポケットと呼ばれる穴にボールを落として行き、最終的に9番ボールを落とした者の勝ち。ヴェノムの「9ボールゲットだ！」という勝利台詞は、つまり私の勝ちということ。

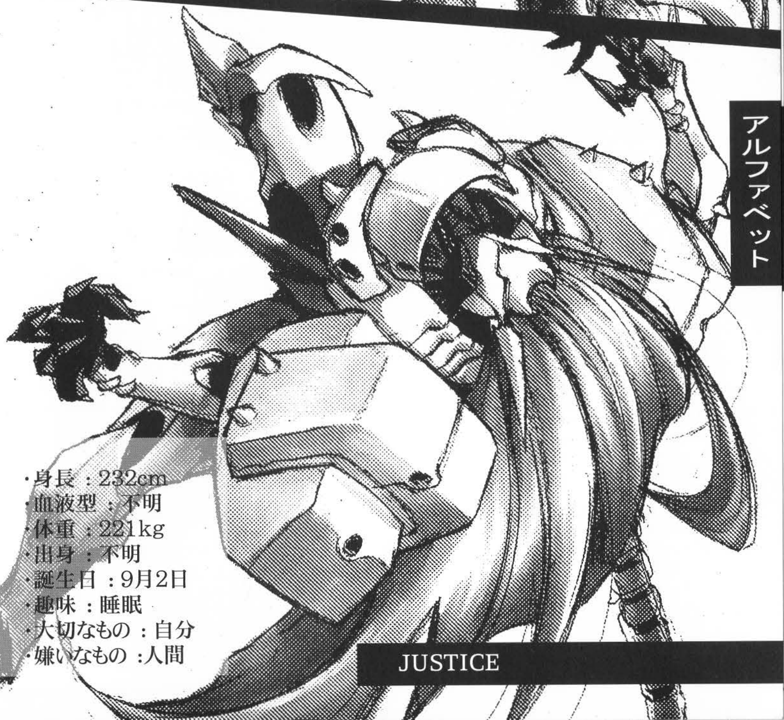


KLIFF UNDERSN



- 身長 : 148cm
- 血液型 : AB
- 体重 : 55kg
- 出身 : スイス
- 誕生日 : 9月9日
- 趣味 : 航海
- 大切なもの : 湯飲み茶碗
- 嫌いなもの :流行り言葉

アルファベット



- 身長 : 232cm
- 血液型 : 不明
- 体重 : 221kg
- 出身 : 不明
- 誕生日 : 9月2日
- 趣味 : 睡眠
- 大切なもの : 自分
- 嫌いなもの :人間

JUSTICE

アルファベット

A.B.A
『あば』
【キャラ名・初登場：GGI】



性格：一言で言うと”人見知りが激しい”。この世に生をうけてからおよそ10年もの間、閉鎖的な空間で独り生きてきた彼女は、他者と比較されることなく成長したためか、実際の社会に出てから何事に対しても自分に自信が持てない。

擬似生命体であるがゆえに、生まれながらに理を豊富に持ち合わせた彼女は、自らを、ある種優位に立つ側の人間と思い込んでいる。しかし現実の自分の立ち位置を知った時に落胆するのが怖いため”競争”から生まれる結果に過剰に怯える一面もある。そういった性格からか、他者に対しては高圧的な心境で接しようとするが、それに伴った行動がとれない。わずかばかりの自己顕示として、あえて普通は使わない難しい言い回しを使いたがる。
ただし本質的には臆病なだけで、他人に対して敵意や悪意を持っているわけではなく、人として最低限の思いやりや情は持ち合わせている。

現在は伴侶と見初めた「パラケルス」の存在に生きがいを見つけ、ポジティブな行動力を発揮する事もあるが、協調性にはまだまだ欠けている。ことパラケルスのこととなれば、嫉妬深く、独占欲が強い。純粋な愛情を持っている。

ストーリー：寒村から更に離れた山頂、寂然たるその洋館は通称「フラスコ」と呼ばれる研究所である。館の主である医師は人工の生命体を作る事に生涯を費やし、その集成の産物としてアバを創造した。

しかしアバの覚醒を間近に、医師はその技術を買われ軍組織に強制連行されることとなった。アバが瞼を開いた時には館は外から完全に閉鎖され、彼女は10年もの間「フラスコ」の中をたった独りで過ごす事となった。

その間、外界に出る事はそう難しいことではなかったが、彼女はまだ未完成だった。設備が整った「フラスコ」でなければ、生体を保つことが難しいことを知っていた彼女は、そうした環境の中で、新たなる世界を切り開く象徴として「鍵」の収集に傾倒するのだった。

そんな紛らわしも底を見せたある日、彼女は一念発起し、外界へ出る事を決心した。その折に戦時中の遺物である闘斧「フラメント　ナーゲル」と衝撃的に対面する。形状が鍵に酷似したその風体に一目ぼれしたのか彼女はその斧を「パラケルス」と名づけ、夫として所有した。

自分と同じく人造の体を与えるために、彼女の旅が始まった。

CRASH
『くらっしゅ』
【システム関係用語】

初代GGの隠しシステム。
ダッシュスピードが乗った状態で攻撃がヒットすると、画面が赤くフラッシュして「CRASH」が表示される。この時は、与えるダメージが最大で＋50%になるのだ。さらに技を上手くつなぐことで「CRASH」状態を維持する事も可能。

D
【略語】

ダストアタック・ダストボタンの略。

DAA
【略語】

デッドアングルアタックの略。

Dr.ボルドヘッド
『どくたーぼるどへっど』
【キャラ名・初登場：GG】



初代ＧＧに登場した、巨大なメスを持って戦う気が触れた闇医者。かつて彼は善良な心を持ち、世界最高と呼ばれる程の腕を持つ外科医だった。しかしある日、比較的軽い症状だったはずの少女の手術で、謝って患者を死なせてしまう。自分のミスが許せなかった彼はそのショックで気が触れてしまった。そして彼は世界最高の名医から恐るべき連続殺人犯へと変貌してしまう。その後、筆舌に尽くしがたいほど残忍なその手口で人々を恐怖に怯えさせた彼は、数々の犯行の後に捕らえられ、牢の中で狂気の生活を送っていた。

ある日そんな彼のもとを国連の使者が訪れ、武道大会への出場を依頼するのだった…。
<<Guilty Gearより>>

ストーリーモードのエンディングでは、正気を取り戻し自分の犯してしまった罪を悔いながら世界を旅して、自分の医学を人の役に立てようとする。

ennui
『あんにゅい』
【用語】

「倦怠感」と言う意味のフランス語。
ロボカイの腰のバックルに刻まれている文字。

EXエネミーモード
【用語】

家庭用GGXXからの新規追加要素。通常、アーケードモードとM.O.Mモードの敵にEXタイプや隠しキャラは登場しないが、ロボカイ・クリフ・ジャスティスが使用可能になっている状態で、L2ボタンを押しながら、モードを選択すると、EXキャラクター・隠しキャラが敵として登場する。

EXキャラクター
【システム関係用語】

家庭用GGXからの新規追加要素。EXタイプは、キャラクターの基本性能はそれほど変わらないものの、技性能が変わっていたり、所有している技自体が通常と異なる。

FD
【略語】

フォルトレスディフェンスの略語。

FDC
【略語】

フォルトレスディフェンスキャンセルの略語。

FRC
【略語】

フォースロマンキャンセルの略語。

アルファベット

GAMBLE
『ぎゃんぶる』
【システム関係用語】
初代GGの隠しシステム。
カオスゲージがたまっている状態で、相手の攻撃をガードした後すぐに反撃する、デッドアングルアタックの簡易版のような技。入力はガード時に前＋Kボタンで出る。

GEAR
『ぎあ』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。西暦2010年。
人類は超自然エネルギーの無限活用法を開発し、次なる進化の階段を上ろうとしていた。その進化の階段となるべきプロジェクトの名は「生態系強化計画」。通称、GEAR計画である。
「GEAR」とは、人間をはじめとする生態系を素体とし、そこにGEAR細胞を植え付けることによって、より完成された生命体へと進化した存在を指す。
GEAR細胞を移植する対象は、生命体であるならば素体そのものに制限はなく、理論上クジラでもゾウでもGEAR化することが可能であった。無論、人間でも例外ではない。西暦2016年。ついに、人類初の人間を素体にした「GEAR人体実験」が開始された。被害者となったのはアメリカ人男性のフレデリックである。実験後、彼は「人類」と呼べる存在から、かけ離れたものへと変貌してしまう。スタッフたちは実験直後から姿を消し、それと時期を同じくしてフレデリックも研究所から脱走する。
最初の人体実験から57年後、人類の希望となるべくしてスタートしたGEAR計画は、人が持つおろかな業に彩られ、その当初の目的を逸脱してしまう。
「GEARの軍事利用」……それは、某先進国の手により進められた、悪魔のプロジェクトであった。強靱な生命力と他の兵器を凌駕する攻撃力を有したGEARを独占的に軍事利用し、他国の制圧に乗り出したのである。GEAR化された生命体は本能のみで行動し、自らの思考を失ってしまうことになる。ほとんどのGEARは凶暴性のみが表層化し、殺戮マシンとして機能することになるのだが、人間を素体とした高度なGEARの場合は、人間の形を維持したまま、自らの思考によって行動することが可能だという。

GEAR計画
『ぎあけいかく』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。2014年に起きた人類の生態強化計画の事。
本来の目的は、魔法学理論の超自然の力を利用し、人類を完全なる生命体へと進化させること。素体第一号は「フレデリック」。実験の結果目的の生命体とはかけ離れた存在になってしまった。彼は逃走し、研究者たちも姿を消した。
その計画は一般に公表されなかったため、その内容は一般には知られてはいない。

GEAR細胞
『ぎあさいぼう』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。人間の体の欠損部分を瞬時に補う性質を持つ。これを植え込むことで、理論上はどんな生き物もGEARにすることができる。

GEAR細胞抑制装置
『ぎあさいぼうよくせいそうち』
【ストーリー関連用語】
初代GGからのストーリー用語。ソルのヘッドギアの事で、その仕様について詳細は明かされていないが、これが無いとソルは人間の姿を保てない。

GG
【略語】
ギルティギア全体を通した略語。又は、作品名GUILTY GEARの略語。

GGI
【略語】
GUILTY GEAR ISUKAの略語。

GGPT
【略語】
GUILTY GEAR PETITの略語。

GGPT2
【略語】
GUILTY GEAR PETIT2の略語。

GGX
【略語】
GUILTY GEAR Xの略語。

GGX+
【略語】
GUILTY GEAR X Plusの略語。

GGXAE
【略語】
GUILTY GEAR X ADVANCE EDITIONの略語。

GGXX
【略語】
GUILTY GEAR XXの略語。

GGXX＃RELOAD
【略語】
GUILTY GEAR XX ＃RELOAD　の略語。

GGモード
『じーじーもーど』
【システム関係用語】
家庭用GGX・GGXXの追加要素。初代GGを模したモードで、通常モードとはひと味違ったものになっている。その違いは例を挙げると、①通常モードより約20%移動速度が速い。②空中ダッシュコマンドの受付に高度制限がないので超低空ダッシュができる。③空中で技をヒットさせても、指定時間が経つまで減速しない④途中で方向キーをニュートラルに入れなくても空中ダッシュ可能⑤多くの通常技にジャンプキャンセルがかかる。

GUILTY GEAR ISUKA
『ぎるてぃぎあ　いすか』
【作品】
2003年12月17日に、初のAW-NET対応で稼動。
この辞典を見ている時点で、皆さんご存知のはず。アークシステムワークスが誇るギルティギアシリーズ最新作。1～4人まで好きな参加人数で楽しむ事が出来る本格格闘を備えたパーティーゲームである。

2004年7月29日に日本でPS2版が、2004年11月に北米でXBOX版が発売されている。チェックしてみよう。

GUILTY GEAR PETIT
『ぎるてぃぎあ　ぷち』
【作品】
『ギルティギア ゼクス』をベースに携帯ゲーム用にアレンジされ、2001年1月25日に発売された。
「一撃必殺技」や「覚醒必殺技」などの派手な技はもちろん、「フォルトレスディフェンス」「デッドアングルアタック」などのゲームシステムも再現。キャラクター達はデフォルメキャラとなって登場。オリジナルキャラ「ファニー」も登場し、人気の作品となっている。

GUILTY GEAR PETIT2
『ぎるてぃぎあ　ぷち2』
【作品】
前作、GUILTY GEAR PETITの続編として2001年9月27日に発売された。前作のボリュームに加え、キャラクター・ステージ・シナリオが追加され、よりパワーアップし、帰ってきた。

GUILTY GEAR X Plus
『ぎるてぃぎあ　ぜくす　ぷらす』
【作品】
2001年11月29日に発売された、PS2ユーザー待望の作品。本作では、新モード「ストーリーモード」「ギャラリーモード」登場！謎に包まれていたストーリーが明らかになったり、と、GGファン必見のモードが追加されている。
又、韓国デビューの初作品ともなっている。

GUILTY GEAR X Ver1.5
『ぎるてぃぎあ　ぜくす　ばーじょん1.5』
【作品】
2003年春より、ATOMISWAVEタイトルとして、アジア・韓国・南米にて発売された、アーケード専用ゲームである。

GUILTY GEAR X
『ぎるてぃぎあ　ぜくす』
【作品】
記念すべき、アーケードデビュー作。
現在の大人気キャラクター闇慈・ヴェノム・紗夢・ジョニー・ファウストそして、ラスボスとしてディズィーのデビュー作。
アーケードは2000年7月に稼動し、初の家庭用は2000年12月14日にDreamCastにて発売されている。アメリカ・欧州と続いて発売されているが、こちらは、PS2版となっている。

GUILTY GEAR X2
『ぎるてぃぎあ　ぜくす2』
【作品】
勘の良い人なら、題名を見ただけでお気づきだろうか。XXとXの間を語る作品ではなく、アメリカ・欧州にて、2003年3月に発売された。GGXXの事である。海外での規制と、日本との規制が異なるため、このような題名にて発表、発売された。文化の違いを実感させられる作品の一つである。

GUILTY GEAR X2#RELOAD
『ぎるてぃぎあ　ぜくす2　しゃーぷりろーど』
【作品】
2004年9月にXBOX版として、北米で発売。
北米の人でもGGXX#RELOADを楽しむ事ができる。

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION
『ぎるてぃぎあ　ぜくす　あどばんすえでぃしょん』
【作品】
GAME BOY ADVANCE専用ソフト。2002年1月25日に発売された。GGPT・2とは異なり、等身サイズでのゲームで、その迫力、その演出等、従来のモノと比較しても、完璧にGGの作品を表している。
GGファンならずとも、手にとって欲しい作品の一つ。

GUILTY GEAR XX #RELOAD KOREAN VERSION オリジナルサウンドトラック
『ぎるてぃぎあ　いぐぜくす　しゃーぷりろーど
こりあん　ばーじょん　オリジナルサウンドトラック』
【作品】
韓国版のGGXX#RELOADのサントラCD。実は日本と違う方が音楽を担当している。これはこれで味があって良い。

GUILTY GEAR XX
『ぎるてぃぎあ　いぐぜくす』
【作品】
2002年7月にアーケード。12月12日に家庭用が発売された、ファン待望の最新作。PlayStation2専用ゲームとして、発売された。パワーアップさせたグラフィックと洗練されたシステム、新しいプレイスタイルを確立し、現在でも大人気のGGXX#RELOADのベースとなる、最も記憶に新しい作品である。

GUILTY GEAR XX#RELOAD
『ぎるてぃぎあ　いぐぜくすしゃーぷりろーど』
【作品】
GUILTY GEAR XXを全体的に調整し、更に新キャラとしてロボカイを正式登場させた作品である。ちなみにPS2版は、2003年7月31日に日本と韓国で同時発売された。

GUILTY GEAR(初代)
『ぎるてぃぎあ(しょだい)』
【作品】
知る人ぞ知る真のレアソフト初代GG。1998年5月14日に発売され、当時から一撃必殺システムは健在であった。また、ストーリー・キャラクター設定等も、最新作までの主軸となっており、謎が謎を呼ぶ展開となっている。本作はPS版のみ発売され、現在発売されているものは復刻版である。
アメリカ・欧州と発売されている。又、欧州は5ヶ国語対応の為、説明書がむやみやたらと分厚い。

GUILTY GEAR(復刻版)
『ぎるてぃぎあ(ふっこくばん)』
【作品】
1999年09/22　¥2800で再登場。
あのハイスピード・クイックレスポンスな2D格ゲーが低価格でカムインバック！が、売り文句。さぁ皆さん。苦手な格ゲーに5800円は………、と思い留まっていた方、この価格ならどうです？
担当者の2年半に及ぶコダワリを極力損なわないよう内容の変更はあえて行わず 隠しキャラ3人とその技の出し方をデフォルトでマニュアルに載せるに抑

えました。隠しキャラの出し方は誤植してますけどね…。本当に申し訳ないです。と、とりあえず……今一度、ギルティギア独自のシステムや個性あるキャラにのめり込んで欲しい。

HS
【略語】
ハイスラッシュボタンの略語。

JC
【略語】
ジャンプキャンセルの略語。

JOINT SOUL
『じょいんとそうる』
【システム関係用語】
GGIからの新システム。コレがあるうちは一度体力ゲージが無くなっても、1個消費して全回復する。チーム戦では、パートナーと共有することになる。

K
【略語】
キック・キックボタンの略語。

M.O.M
【略語】
アーケード版GGX・家庭用GGXXの追加モード。敵に攻撃をヒットさせると出現する勲章を取ることでスコアを競う一人用モード。1ラウンド先取で20人と戦い、最後にBOSSイノを倒せばクリアとなる。正式名称はＭＥＤＡＬ　ＯＦ　ＭＩＬＬＩＯＮＡＲＥ（めだる　おぶ　みりおねあ）。

P
【略語】
パンチ・パンチボタンの略語。

Priest
『プリースト』
【その他の用語】
ザトー＝ＯＮＥのベルト通しに刻まれている文字。服のメーカーと思われるが、暗殺組織の戦闘衣装を取り扱うブランドとはどんなところだろうか。あるいは元々そんな用途の服ではないとしたら…。

RC
【略語】
ロマンキャンセルの略語。

RUSSIAに宇宙人？
『ろしあにうちゅうじん？』
【その他の用語】
RUSSIAステージの背景にて、極稀に宇宙人『グレイのような謎の生命体』が出現する。出現確立は『1/256』。実は初代GGから何故かミリアのステージに出没する。

S
【略語】
スラッシュ・スラッシュボタンの略語。

SPカラー
【システム関係用語】
家庭用GGXXの新規追加要素で、BLACK・GOLDの二色が存在する。BLACKカラーは、テンションゲージが常にMAXなので、ロマンキャンセルや覚醒必殺技が使い放題。GOLDカラーは、キャラ性能や技性能が大幅に進化している。使用条件は、いずれか1つをクリアすることで使用可能。①ミッションモードで課題を全て（50問）クリア②サバイバルモードでLV300～520までに出る　GOLDボスを倒すと、倒したキャラに応じて使用可能。③ストーリーモードで該当キャラの　エンディングを全て（各3種類）見る（ロボカイ、クリフ、ジャスティスを除く）④GGモード出現時間後、2時間おきに「サバイバルモードで出現するGOLDボスの順番」で使用可能。

S子
『えすこ』
【名称】
ザッパに取り付いてる憑依霊。霊感体質のザッパには様々な霊がとり憑いているが、常日頃から彼と行動を共にしているのは彼女だけである。失恋をきっかけに自ら命を絶った者の幽霊で、裏切り者の恋人に似ていることからザッパに取り憑いた。他人の幸せが許せない彼女は、ザッパの体を使って現世を徘徊し喧嘩を吹っかけまわっている。まぁ、迷惑。
髪をかき上げると美人と言う説がある。

ZAKO－A
『ざこえー』
【キャラ名・初登場：GGI】
Z団の一人。ザンギリ頭の敵。家庭用GGIではプレイキャラクターとして、使用可能。

ZAKO－B
『ざこびー』
【キャラ名・初登場：GGI】
Z団の一人。上半身が裸の男。家庭用GGIではプレイキャラクターとして、使用可能。

ZAKO－C
『ざこしー』
【キャラ名・初登場：GGI】
Z団の一人。お団子頭の女性キャラ。家庭用GGIではプレイキャラクターとして、使用可能。

Z団
『ぜっとだん』
【ストーリー関連用語】
GGIより、ブーストモードから登場。ZAKOの所属する組織。Z団に所属する面々は基本的に雑魚。服の色で階級が分けられている。科学の復興をもくろむ秘密結社。旧時代の力を崇拝するが模しているだけで使用に成功したことは一度もない。

γブレード
『がんまブレード』
【技】
チップの必殺技。高めた気を全身から開放することで、広範囲にその威力を放つ最速を誇る飛び道具。自らの全精気を闘気に変換するため、通常の飛び道具より発射まで時間がかかるが、その反面大抵の飛び道具ならかき消して進むほどの威力がある。
チップ自身に自覚はないが、闘「気」自体を攻撃物として放出する、ごく「稀」な例である。

HISTORY

1998年

01 GUILTY GEAR体験版
対応機種 PlayStation専用
販売地域 日本
配布元 アークシステムワークス株式会社
1998年3月東京ゲームショー

02 GUILTY GEAR
対応機種 PlayStation専用
販売地域 日本
発売元 アークシステムワークス株式会社
発売日 1998年5月14日

03 GUILTY GEAR
対応機種 PlayStation専用
販売地域 アメリカ合衆国
発売元 AtlusUSA
発売日 1998年　秋

2000年

04 GUILTY GEAR
対応機種 PlayStation専用
販売地域 欧州
発売元 Studio 3.
発売日 2000年　冬
※5ヶ国対応のぶ厚い解説書

05 GUILTY GEAR X
対応機種 Arcade(Naomi)専用
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
発売日 2000年7月

06 GUILTY GEAR X
対応機種 Dreamcast専用
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
発売日 2000年12月14日

2001年

07 GUILTY GEAR PETIT
対応機種 ワンダースワンカラー専用
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
発売日 2001年1月25日

08 GUILTY GEAR PETIT2
対応機種 ワンダースワンカラー専用
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
発売日 2001年9月27日

09 GUILTY GEAR X Plus 体験版
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 日本
配布元 サミー株式会社
2001年9月東京ゲームショー

10 GUILTY GEAR X
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 アメリカ合衆国
発売元 SammyEntertainment,Inc.
発売日 2001年10月

11 GUILTY GEAR X
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 欧州
発売元 SammyEntertainment,Inc. +(Virgin)
発売日 2001年末

12 GUILTY GEAR X Plus
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
発売日 2001年11月29日

2002年

13 GUILTY GEAR X ADVANCEEDITION
対応機種 GAMEBOYADVANCE専用
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
発売日 2002年1月25日

14 GUILTY GEAR X Plus
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 韓国
発売元 YBMSisa.com

15 GUILTY GEAR XX
対応機種 Arcade(Naomi)専用
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
発売日 2002年7月

16 GUILTY GEAR XX 体験版
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 日本
配布元 サミー株式会社
2002年10月(店頭配布用)

17 GUILTY GEAR XX
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
発売日 2002年12月12日

2003年

18 GUILTY GEAR X2
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 アメリカ合衆国
発売元 BigBen Interactive.
発売日 2003年春

19 GUILTY GEAR X2
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 欧州
発売元 Sammy Studios,Inc.
発売日 2003年春

20 GUILTY GEAR XX #RELOAD
対応機種 Arcade(Naomi)専用
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
2003年5月

21 GUILTY GEAR X Ver1.5
対応機種 ATOMISWAVE
販売地域 アジア・韓国・南米
発売元 サミー株式会社
発売日 2003年春

22 GUILTY GEAR XX #RELOAD
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
発売日 2003年7月31日

23 GUILTY GEAR XX #RELOAD
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 韓国
発売元 YBMSisa.com
発売日 2003年7月31日

24 GUILTY GEAR ISUKA
対応機種 ATOMISWAVE
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
発売日 2003年12月17日

2004年

25 GUILTY GEAR XX #RELOAD
対応機種 Xbox専用
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
発売日 2004年4月29日

26 GUILTY GEAR XX #RELOAD
対応機種 Xbox専用
販売地域　韓国
発売元 YBMSisa.com
発売日 2004年5月

27 GUILTY GEAR ISUKA
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 日本
発売元 サミー株式会社
発売日 2004年7月30日

28 GUILTY GEAR X2 #RELOAD
対応機種 Xbox専用
販売地域　北米
発売元 マジェスコ
発売日 2004年9月

29 GUILTY GEAR ISUKA
対応機種 PlayStation2専用
販売地域 北米
発売元 SEGA OF AMERICA
発売日 2004年11月

30 GUILTY GEAR ISUKA
対応機種 Xbox専用
販売地域 日本
発売元 アークシステムワークス株式会社
発売日 2004年12月16日

2005年

31 GUILTY GEAR XX SLASH
対応機種 Arcade(Naomi)専用
販売地域 日本

Guilty Gear Terminological concentration

あとがき

　皆さん、お楽しみいただけましたでしょうか。
本書の企画・編集を行った中島です。
　本書の企画。開始当初は一人で作成する事になり、用語集にするか、又は初期ギルティの設定資料か、コスプレイヤーさん必見！衣装の精密な設定集にするのか。土壇場まで決まらず、やはりここは『謎が謎を呼ぶギルティワールドをユーザーの皆様に整頓していただき、よりギルティワールドにはまってもらおう！』というコンセプトで、用語集に決定しました。
　ですが、自分の想像よりもギルティワールドというのは奥が深く、全ての用語を抜粋していたら、現在の3倍以上の語句が抜粋できてしまい、時間の関係上、泣く泣く削除しました。
　しかし、削除するにあたって、次に何が大変かというと、どの用語を残すのか？が一番のネックとなり、悩みの種となりました。個人的にはベストチョイスが出来たと思います（信じたい）。

　そして、何より一番簡単そうで、大変だったのが、キャラクターによる偏りを無くす事でした。どのキャラクターも魅力的なのですが、お気に入りのキャラを前面に出さないように、全て平等になるようにするのも苦闘の一つでした。

　最後になりますが、本書を作成するにあたって、編集・DTP作業を手伝って下さった皆様。連日連夜、深夜に渡る作業にご協力していただき本当にありがとうございました。
特にDTP作業に関しては手伝っていただいたというより、メインで行っていただき、本当に感謝しております。

　そして、石渡画伯、森先生、菊池先生、お忙しい中、何度も何度も何度も何度も打ち合わせに参加して下さった上に、チェック作業も協力して下さり、本当にありがとうございました。

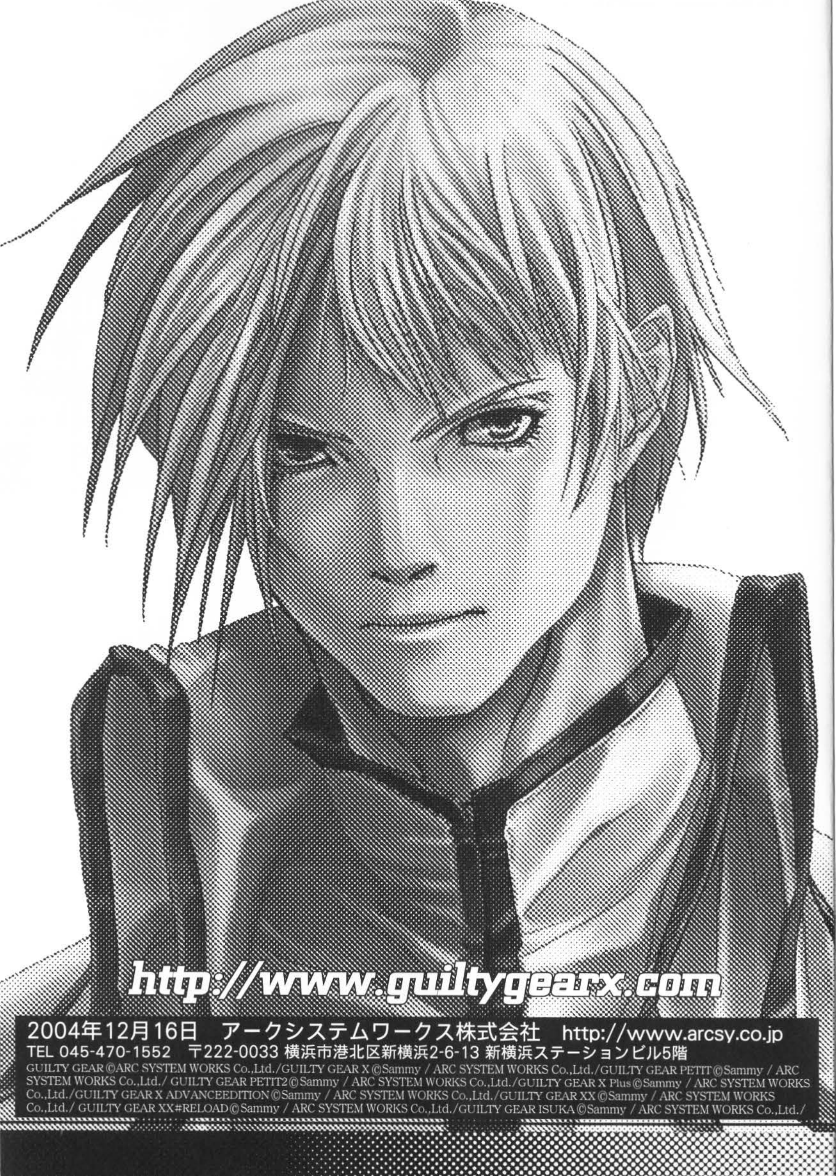
そして、本書を最後まで読んで下さった皆様。
本書の用語集は完璧ではありません。
ギルティワールドはこれからもどんどん進化・発展し、
今まで以上の謎、重要キーワードが生まれます。
そのときに第二段が製作できるよう、これからも「GUILTY GEAR」
シリーズをどうぞよろしくお願いします。

2004/11/18
中島 玄雅



Guilty Gear Terminological concentration

NOT FOR SALE



2004年12月16日　アークシステムワークス株式会社　http://www.arcsy.co.jp
TEL 045-470-1552　〒222-0033 横浜市港北区新横浜2-6-13 新横浜ステーションビル5階